12 231 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

КРЕДО УБИЙЦЫ

ЗА ЧТО ГОТОВ УБИТЬ ФАССБЕНДЕР

CIVILIZATION VI
СОБИРАЕМСЯ В ПОЛЕТ НА МАРС

BATTLEFIELD 1
КОНЬ ПРОТИВ ДИРИЖАБЛЯ

GEARS OF WAR 4
СВЕЖАЯ КРОВЬ НА ШЕСТЕРЕНКАХ

MAFIA III • HALO WARS 2 • DISHONORED 2 • СЕРИЯ ASSASSIN'S CREED
THE DWARVES • BATTLEFIELD 1 • WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR 3
TITANFALL 2 • GEARS OF WAR 4 • SHADOW WARRIOR 2 • WORMS W.M.D
SYBERIA 3 • GRAN TURISMO SPORT • СЕРИЯ SID MEIER'S CIVILIZATION



М А Й К Л   Ф А С С Б Е Н Д Е Р

КРЕДО УБИЙЦЫ



16+

REGENCY km UBISOFT DMC

В КИНО
С 5 ЯНВАРЯ



Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Герман Титов, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

Тираж 30 800 Circulation 30 800

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



ЗДРАВСТВУЙ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

В этом номере у нас одна сквозная тема – история. Как и положено хорошей истории, она длинная и с кучей мелких деталей, о которых я сейчас вкратце расскажу.

Начинается наша история прямо с обложки, посвященной одной из самых ожидаемых экранизаций игр – «Кредо убийцы» по мотивам культовой серии **Assassin's Creed**. Дальше мы поговорим про лучшие исторические игры, узнаем, как их персонажи проникали в прошлое, и пробежимся по истории Assassin's Creed – перед походом на «Кредо убийцы» не грех вспомнить, за что мы любим франшизу про ассасинов и что там происходило. И не будет происходить в фильме, потому что у него оригинальный сценарий, не связанный с сюжетом игр. А уже после сеанса можно будет для себя решить, какой подход к экранизациям игровых вселенных лучше – пересказ знакомой истории, как в **Warcraft**, или создание отдельной.

Дальше на историческую сцену выходят сразу три проекта – **Civilization VI**, **Mafia III** и **Battlefield 1**. Когда-то в журнале была славная традиция расширять рецензии тематическими статьями, и мы решили попробовать ее возродить – в этом номере вы найдете подобные материалы к четырем ключевым рецензиям номера. Для шестой «Цивилизации» такое дополнение, например, выпало писать главному редактору.

Впрочем, кое-что по **Gears of War 4** и Battlefield 1 мы оставили для рубрики Special. Ну а Battlefield 1 в придачу окопался еще и в разделе «Игра месяца с LG», что совершенно естественно для игры про Первую мировую войну. Также среди спецматериалов ищите интервью с Брайаном Фарго (один из создателей легендарной Fallout!) и репортаж с «Кубка Лоусона», интереснейшего турнира по **FIFA 17** с крупным призом.

В разделе «Кино» у нас два фильма – «Кредо убийцы» (ага, прямо с обложки) и исторический отечественный блокбастер «Викинг», на который мы возлагаем большие надежды. И трейлер вышел классным, и презентация на Comic Con Russia впечатлила. На постеры единогласно были выбраны «Кредо убийцы» (ох уж эти ассасины, всюду проберутся!) и роскошный атлант из Civilization VI. Так что выбор, какой стороной вешать плакат, снова будет мучительным.

А еще мы рады представить новую ведущую рубрики «Почта», встречайте – Анна Браславец, наверняка ее фамилия рифмуется со словом «молодец» не просто так. Призываем вас активнее писать нам на ящик **post@igromania.ru**. Если ваше письмо окажется одним из самых интересных, оно попадет на страницы журнала вместе с нашим ответом, а мы постараемся организовать для вас небольшой приз. Дерзайте!

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 20 декабря. Приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru







60
SID MEIER'S CIVILIZATION VI
ОТ ЗЕМЛЕДЕЛИЯ ДО МАРСА

18
ИСТОРИЯ СЕРИИ
ASSASSIN'S CREED



ЛУЧШИЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ВО ЧТО ИГРАЮТ ЛЮБИТЕЛИ ИСТОРИИ

СЕМЕН КОСТИН, ДАРЬЯ БУДАНОВА

ИСТОРИЧЕСКИХ ИГР очень много, правда, большая их часть на полную достоверность вовсе не претендует

Исторические игры существуют еще с тех времен, когда компьютеры были похожи на большие шкафы, а до появления первой в истории консоли Magnavox Odyssey оставался ровно год. Почти 50 лет прошло с момента выхода незамысловатой **The Oregon Trail** – образовательной игры, посвященной переселенцам Дикого Запада. А в наше время мы с удовольствием участвуем в эпичных сражениях **Battlefield 1** и готовы часами сидеть в новой **Civilization VI**.

Мы отобрали лучшие и самые значимые исторические игры разных жанров. От масштабных стратегий со встроенными энциклопедиями до обычных, но уже культовых шутеров. Погружение в историю начинается!

ИМПЕРИЯ СИДА МЕЙЕРА

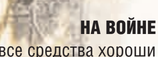
Имя Сида Мейера знакомо практически каждому геймеру, причина тому – пошаговые стратегии серии **Civilization**. Где еще можно возложить на свои плечи ответственность за судьбу целой цивилизации, прочувствовать все радости и горести, через которые прошло человечество, и переписать историю на свой лад? Играть можно за любую державу: это и викинги во главе с Харольдом I Синезубым, и независимая Эфиопия, и утонченный Восток, и бескрайняя Россия. Цель каждый раз одна – бережно заботиться о своей цивилизации, а заодно и обойти соседей, добившись мирового господства. Причем сделать это можно как подкупом и дипломатией, так и с помощью дубинки (или пушки, в зависимости от эпохи). В **Gods & Kings** появились еще две фишки – шпионаж, который позволяет стащить ноу-хау у другой цивилизации, что вполне соответствует сегодняшним реалиям, и вера как новый ресурс: отправка миссионеров в ближайшие земли на первых порах приносит немало плодов. Все это позволяет придумать уникальное приключение в стиле выбранной культуры. Прогресс не дремлет, в новой шестой части тоже











НА ВОЙНЕ
все средства хороши





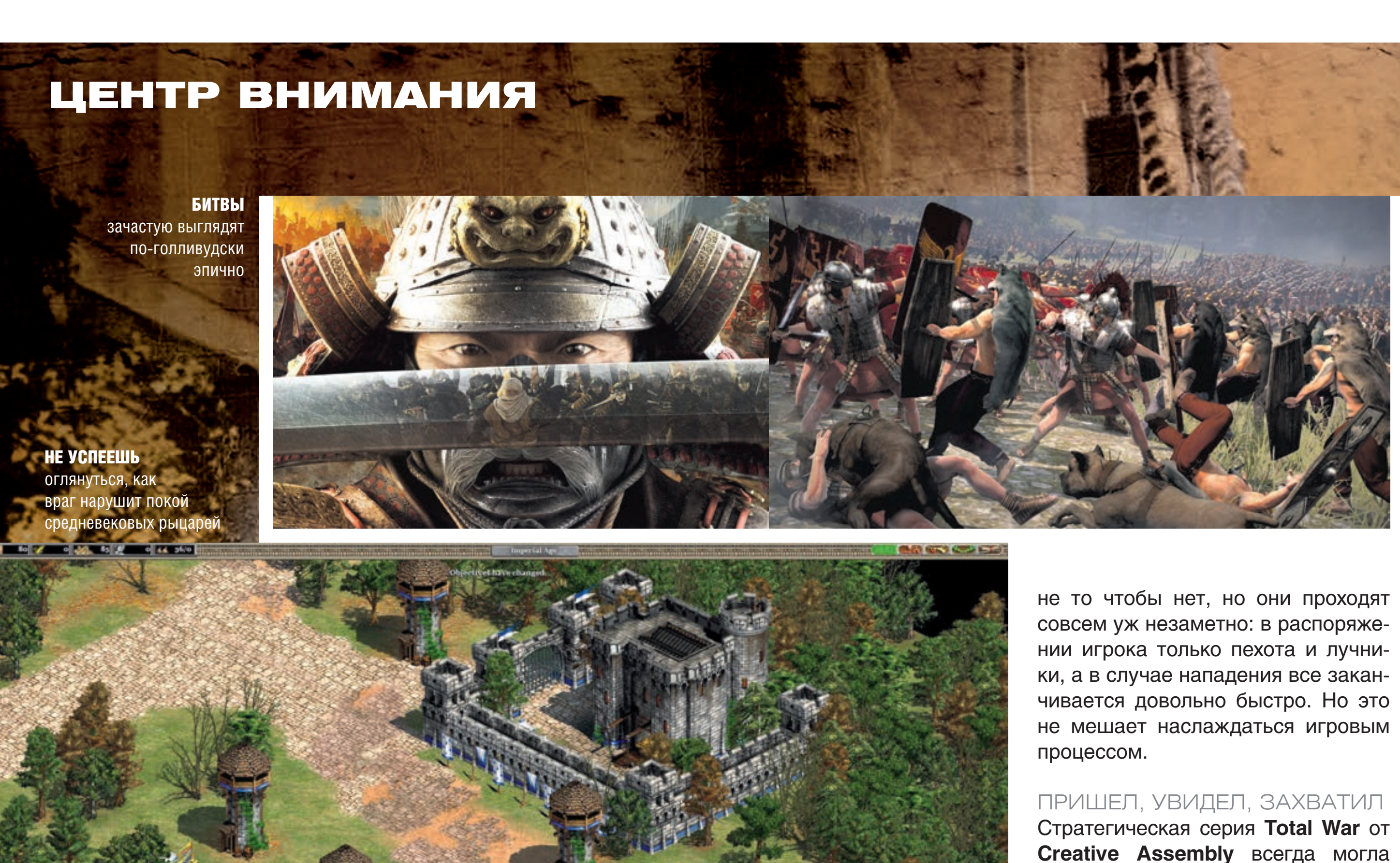
ПЛОХОЙ ТАНЦОР
получит от ворот поворот как в любви, так и на дуэли

не обошлось без нововведений, и постройки теперь можно возводить только в соответствующих кварталах, что заставляет тщательно обдумывать каждый ход.

Сражение при Геттисберге в 1863 году – переломная точка противостояния между Соединенными Штатами и Конфедерацией – вдохновило **Firaxis Games** на создание игры по мотивам минувших событий. В **Sid Meier's Gettysburg!** все продумано до мелочей: по полю битвы шагают солдаты в форме того времени, география местности и название боевых единиц полностью соответствует действительности, а противники – реальные исторические персоналии, будь то командующий Северовирджинской армии Роберт Ли или генерал-майор Оливер Ховард. В течение трех дней битвы у игрока полностью развязаны руки, но он ограничен во времени – каждый сценарий длится около полутора-двух часов. Есть и элемент вариативности: в случае победы южан запускается альтернативный сценарий, так что можно пофантазировать, как бы изменился ход истории.

Но не только стратегиями жил Сид Мейер. Ремейк одноименной **Sid Meier's Pirates!** – один из лучших симуляторов разгульной пиратской жизни. В начале игры предлагается выбрать нацию, специализацию, а также период – последнее сильно повлияет на геополитическую обстановку в мире. Корабли исполнены с исторической точностью, а карикатурные персонажи пиратов и детально проработанные мини-игры не дают заскучать. По случайному стечению обстоятельств герой становится капитаном небольшого судна, а дальше – простор для фантазии: морские баталии, торговля, поиск похищенных родственников, охота за головами, танцы с дочурками губернаторов… По завершении истории игра любезно предложит игроку наиболее подходящее для него призвание. И, возможно, будет обидно оказаться всего лишь гробовщиком или писарем.

БИТВЫ зачастую выглядят по-голливудски эпично



НЕ УСПЕЕШЬ оглянуться, как враг нарушит покой средневековых рыцарей

СФИНКС или пирамида занимает изрядный кусок карты

ЦИВИЛИЗАЦИЯ В КОРОТКИХ ШТАНИШКАХ

В середине 1990-х Брюс Шелли откололся от команды Сида Мейера и открыл свою компанию, **Ensemble Studios**. Уже в 1997-м свет увидела **Age of Empires**, стратегия в реальном времени, где игроку предлагалось протащить определенную цивилизацию (а вместе с аддонами их десятки!) от первобытности к относительной современности – первая игра заканчивается около 1000 года нашей эры. Кстати, это была первая игра, в которой цивилизации вместе с уникальными свойствами и юнитами действительно сильно отличались друг от друга, Civilization пришла к этому позже. Во второй части на выбор есть несколько кампаний, возглавляемых Жанной д'Арк, Ульямом Уоллесом, Чингисханом и другими не менее известными персонажами. Но в третьей части и более поздних аддонах разработчики стали уходить от исторической достоверности, разбавив игры мифами и легендами, что, впрочем, не оттолкнуло основную аудиторию.

СРЕДИ ПЕСЧАНЫХ БАРХАНОВ

В далеком 1999-м **Impressions Games** выпустила градостроительный симулятор в реальном времени **Pharaoh**. Как следует из названия, отстраивать придется Древний Египет. Хотя за другие нации тут поиграть не удастся, на помощь спешат другие игры разработчика – **Zeus: Master of Olympus** и **Caesar**. Древнеегипетская история и мифология восстановлены правдоподобно: игрок может присесть на трон Тутанхамона, Рамзеса или Клеопатры, разгневанные боги насылают проклятия и неурожай, геймдизайнеры не забыли даже о приливах и отливах Нила! Египтяне оказались мирной нацией – сражений не то чтобы нет, но они проходят совсем уж незаметно: в распоряжении игрока только пехота и лучники, а в случае нападения все заканчивается довольно быстро. Но это не мешает наслаждаться игровым процессом.

ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ЗАХВАТИЛ

Стратегическая серия **Total War** от **Creative Assembly** всегда могла похвастаться шикарным букетом различных исторических периодов, начиная с Сэнгоку Дзидай (яп. – эпоха воюющих провинций) в **Shogun: Total War** и заканчивая разделением Римской империи в **Total War: Attila**. Эксперименты со строгими к историческому правдоподобию сюжетными кампаниями (**Rome: Total War – Alexander**) не увенчались успехом, поэтому разработчики полностью отказались от подобной линейности. Скажем, если вам не хочется играть за набивших оскомину римлян в Rome: Total War, то почему бы не выбрать другую фракцию? Иной раз интереснее захватывать мир за тех же египтян или галлов, чем подстраиваться под реальную историю. За них сложнее играть, они не так продвинуты, как Римская империя, но именно это и делает игры серии Total War реиграбельными и захватывающими.

Не менее значимым достоинством любой Total War является подробнейшая встроенная энциклопедия, с помощью которой можно почерпнуть море полезной информации об отдельно взятом историческом периоде игры. Там вы найдете не только описания юнитов и игровых построек, но и подробнейшие сведения о культуре и политике различных фракций.

СМУТНОЕ ВРЕМЯ

События стратегической серии **Stronghold** переносят игрока в Средневековье. Крестовые походы, время смуты и междоусобных войн в Англии. Первая часть Stronghold считается наиболее яркой игрой в серии благодаря своему простому и запоминающемуся сюжету. За основу взят один из самых ката-



ОСНОВНОЙ ГЕЙМПЛЕЙ завязан на постройке, захвате и обороне замков



ПРАВИЛЬНОЕ ПОСТРОЕНИЕ отрядов и ландшафт играют важную роль в бою



строфических периодов в истории Англии – период правления короля Иоанна по прозвищу Безземельный, которое он получил из-за того, что его отец, король Генрих II, не даровал сыну земель, захваченных во Франции. Правление Иоанна привело страну к масштабной гражданской войне, мятежу английских баронов и отлучению короля от церкви. Иоанн раз за разом совершал ошибки как во внешней, так и во внутренней политике. Он скоропостижно скончался от болезни (есть версия, что его отравили), передав правление своему сыну Генриху.

В серии Stronghold все произошло по-другому. Короля захватили варвары, а страной начали управлять четыре алчных барона. Игрок должен постепенно отвоевать замки и земли у баронов, восстановить былое величие страны и вернуть законного правителя на трон. Пускай события в игре и вышли за рамки истории, создателям удалось великолепно передать дух эпохи последних крестовых походов.

ОТ КАРИБСКИХ ПРОСТОРОВ ДО КРЫМСКИХ ПОХОДОВ

Кажется, трудно найти в СНГ фаната стратегий, который не играл бы в культовых **«Казаков»** от украинской студии **GSC Game World**.

Разработчики с особым тщанием подошли к вопросу исторической достоверности, поэтому в серии представлено весомое количество интересных временных периодов. Русско-турецкие войны, восстание Степана Разина и крымские походы за Российскую империю. Тридцатилетняя война и Наполеоновские войны за Францию. Покорение карибских островов и Английская революция XVII века за Британию и еще много интересного. Серия подкупает своей реиграбельностью, а если увлечься онлайновыми сражениями, то в «Казаков», кажется, можно играть годами.

ПОСИДЕЛКИ НАД КАРТОЙ

Серии **Europa Universalis**, **Hearts of Iron**, **Crusaders Kings** и **Victoria** согреют сердце любого преданного фаната жанра глобальной стратегии. Со всей уверенностью заявляем, что стратегии от **Paradox Interactive** вполне можно считать самыми историческими играми современности. В каждой серии игроку позволяют выбрать любое реально существующее государство (исключением является Crusaders Kings с развитой системой построения династии), которым можно всецело управлять. Менять политический строй и насаждать религию, колонизировать неизведанные земли, сотрудничать с соседними странами или вероломно на всех нападать, постепенно захватывая конти-

BLACK FLAG вышел в очень удачное время – как раз надо было лечить осеннюю хандру

ПАНОРАМЫ в Unity еще больше захватывают дух!

ЭЦИО В REVELATIONS уже не молод, а скачет как во второй части!

ИГРА выглядит иначе, цель та же – уничтожение тамплиеров!

нент. Все события крепко привязаны к реальной истории, будь то появление нового правителя или полководца, достижения ученых и политиков или заслуги первооткрывателей. От открытия Америки Колумбом до реформ Петра I – игрок может наблюдать за всем, заранее зная, что произойдет в определенный год, и подстраиваться под неизбежные повороты истории.

События Crusaders of Kings посвящены эпохе крестовых походов (1066–1453). Сюжет Europa Universalis охватывает события от позднего средневековья (XV век) до начала Наполеоновских войн и провозглашения независимости США. Серия Victoria названа в честь британской королевы Виктории: игра стартует в 1836-м, охватывая все годы ее правления (1837–1901), и длится вплоть до окончания Первой мировой войны (во второй Victoria игру продлили до 1939 года). События Hearts of Iron стартуют незадолго до начала Второй мировой войны и заканчиваются в 1948 году.

Весьма радует импорт сохранений в разные игры серии. Сохранение из Crusaders Kings можно использовать в Europa Universalis, сохранение от Europa Universalis в Victoria – и вплоть до Hearts of Iron. Это позволяет игроку беспрерывно участвовать в истории – с крестовых походов и до холодной войны между двумя сверхдержавами.

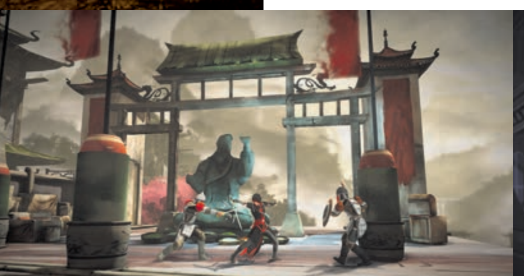
КАК СТАТЬ АССАСИНОМ БЕЗ СМС И РЕГИСТРАЦИИ

Сложно пройти мимо **Assassin's Creed**, приключенческого стелс-экшена от **Ubisoft**. В дебютной части игры протагонист первых частей, Дезмонд Майлс, забирается в «Анимус» – устройство, в котором можно пережить опыт предков. В ходе истории Альтаира он узнает истоки противостояния древних братств ассасинов и тамплиеров. Поорудовать скрытым клинком доведется в эпоху крестовых походов на Святой земле – в Акре, Иерусалиме, Дамаске и их окрестностях.

В **Assassin's Creed 2**, **Brotherhood** и **Revelations** Эцио Аудиторе, ассасин эпохи Возрождения, продолжает дело Альтаира. В Риме он становится свидетелем разрушительной власти дворянского рода Борджиа, в Константинополе расхлебывает последствия распада Византийской империи, а в Венеции и Флоренции помогает Леонардо да Винчи, величайшему уму эпохи, с его опережающими время изобретениями. Кстати, буквально поболтать во время игры удастся и с такими персоналиями, как Никколо Макиавелли, семья Медичи и Сулейман I.

В следующих играх – противоречивая эпоха колониальной Америки. В **Assassin's Creed 3** (где, кстати, завершается история Дезмонда Майлса) и **Liberation** герой вмешивается в ход Войны за независимость и в свободное время осваивает азы судоходства. В **Black Flag** опытный морской волк Эдвард Кенуэй бороздит Карибский бассейн вместе с именитыми пиратами – Черной Бородой, Мэри Рид и Бенджамином Хорниголдом, а в **Rogue** на фоне декораций Семилетней войны тамплиер Шэй Кормак жаждет возмездия.

Побеседовать с Маркизом де Садом за бокалом вина, принять участие во взятии Бастилии и предотвратить крестьянскую стачку на пороге Великой французской революции можно в **Unity**. И здесь, и в **Syndicate**, выполненном в антураже викторианского Лондона, города стали еще больше и достовернее – по ним действительно можно учить историю. А вот сюжет получился слабее. Следующая часть, **Empire**, еще не анонсирована, но, по слухам, перенесет







В СУРОВОМ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ никуда без сражений и рыцарских турниров



нас во времена Древнего Египта, а затем – Древнего Рима и Греции.

В Ubisoft разбавили серию и 2,5D-трилогией **Chronicles**, где отправили героя в самые экзотические исторические периоды, предлагая примерить новые амплуа. На выбор три эпохи: падение династии Мин в Китае, война Сикхской империи с британскими колонизаторами и Октябрьская революция в России.

ПОТОМ И КРОВЬЮ

Что среди исторических игр встречается редко – так это RPG. **Mount & Blade** чуть ли не единственная игра, где можно облачиться в полный комплект доспехов, сесть на коня и отправиться на поиски приключений. Игрок, крошечный винтик в выдуманном мире Кальрадия, стремится найти в нем свое место. Беготня с поручениями лордов вскоре надоедает, и пытливый ум начинает прикидывать, как получить свой кусок торта. Вот уже поступаешь на службу, на торговле сколачиваешь небольшой капитал, выступаешь парламентером в конфликтах мировых держав, а с дополнением **Warband** – собираешь вокруг себя верных вассалов и играешь в любовь со знатными дамами.

Но что забыла Mount & Blade в списке исторических игр? А дело в дополнении «**Огнем и мечом**», выполненном в сеттинге Восточной и Северной Европы XVII века. Здесь становишься очевидцем и участником восстаний Стеньки Разина и Богдана Хмельницкого, строишь козни против Речи Посполитой, пробуешь, как лежит в руке новенькое ружье. Больше не надо придумывать, чем заняться, как было в оригинальной игре, – сюжет сам затягивает героя.

Идею реальных исторических событий подхватили фанаты – модификации не заставили долго себя ждать. Это моды и по войне с Наполеоном, и по эпохе крестовых походов, и по становлению Османской империи, а самые искушенные игроки придумали сюжеты даже в толкиновском Средиземье и Вестеросе Джорджа Мартина.

ОДЕРЖИМЫЕ ЗАПАДНОСЛАВЯНСКОЙ ИСТОРИЕЙ

Братья-славяне тоже добавили свои пять копеек в разработку исторических игр: в MMO-симуляторе выживания **Life is Feudal: Your Own** московской студии **Bitbox** можно испытать все тяготы жизни человека средневековья, а в альтернативном мире чешского **Inquisitor** –

ГДЕ ЕЩЕ поучаствуешь в массовых баталиях и разделишь с товарищами радость от победы!





ВОДРУЗИ ФЛАГ над Рейхстагом!

взяться за грязную работенку инквизитора, истребляя еретиков.

Наиболее дотошно к исторической точности подошли чешские разработчики **Warhorse Studios** в **Kingdom Come: Deliverance**, RPG от первого лица, анонсированной в 2014 году. На выходе должна получиться образцовая историческая реконструкция времен правления чешского короля Вацлава I и сместившего его Сигизмунда, брата и наследника. Разработчики обещают открытый аутентичный мир, где героя судят не по словам, а по поступкам: за неподобающее поведение есть шанс получить штраф или оказаться в кандалах, а решение пощадить или покарать противника тут же отзовется слухами, что повлияет на отношение NPC. При этом погружение в средневековую среду максимальное. Это не только оригинальное оружие со своими достоинствами и недостатками, но и весьма ограниченные способности героя: залежавшийся в инвентаре провиант портится, от недосыпа рыцарь валится с ног, а о том, чтобы замесить в одиночку целую армию, не может идти и речи. Демоверсия получилась интересной, поэтому с нетерпением ждем гремучую смесь из **The Witcher**, **Skyrim** и **Mount & Blade**, лишенную фэнтези-элементов.

НА ТРЕХ ФРОНТАХ

С каждым годом серия шутеров **Call of Duty** уходит от своих истоков, окончательно ударившись в фантастику с выходом **Advanced Warfare** и скорым релизом **Infinite Warfare**. Про серию **Medal of Honor**, кажется, и вовсе забыли после спорной **Warfighter**.

Изначально обе серии начинали свой путь со Второй мировой войны, причем внимание было уделено практически всем фронтам. Эксклюзивные консольные ответвления Medal of Honor (**Frontline**, **European Assault**, **Heroes**, **Vanguard**) и Call of Duty (**Finest Hour**, **Big Red One**) охватили многие спецоперации союзников в Европе – от высадки на Омаха-Бич до операции в Арденнах. Тема Западного фронта исчерпана, обе серии практически досконально рассказали о сражениях в Европе, даже о незначительных или малоизвестных.

Что касается восточного фронта, то битве за Сталинград посвящена часть миссий в **Call of Duty 2**, Call of Duty: Finest Hour и Medal of Honor: European Assault. Советская кампания, к счастью, не ограничивается одним лишь Сталинградом и его окрестностями. В **Call of Duty: United Offensive** и **Call of Duty: World at War** вспомнили сражения за Курскую область, освобождение Харькова и захват Берлина.

Неоднозначно все только с тихоокеанским театром военных действий. В серии Medal of Honor вышли невразумительная **Rising Sun** и незаслуженно забытая **Pacific Assault**, а серия Call of Duty отметилась только World at War, где Японии уделили всего-то восемь заданий, а не целую игру. Надеемся, что этот пробел когда-нибудь будет заполнен.

Не стоит забывать о многопользовательских шутерах вроде **Battlefield 1942** и серии **Red Orchestra**. Они могут похвастаться отличным набором карт, которые посвящены сражениям на всех фронтах Второй мировой войны.



НУАРНЫЙ БЛЮЗ

Конец сороковых – начало пятидесятых годов XX века. Сюжет детективной **L.A. Noire** повествует о трудовых буднях сотрудника полиции Лос-Анджелеса Коула Фелпса. Игроку подробно расскажут о его карьерном росте от обычного патрульного до известного детектива.

В первую очередь хочется похвалить отлично воспроизведенный Лос-Анджелес тех лет со всеми известными достопримечательностями. Гигантские пространства, реальные улицы, скрупулезное внимание к мелочам. Создатели L.A. Noire добавили в игру около сотни реальных автомобилей. Уникальное явление для жанра, особенно на фоне той же **Mafia** или **GTA**, где все транспортные средства всегда были вымышленными. В **Team Bondi** тщательно отобрали машины той эпохи, а также разбросали некоторые прототипы и редкие автомобили по секретным гаражам в городе.

Огромное внимание уделено проработке антуража эпохи: костюмы, реклама, музыка, общий настрой первых послевоенных лет и начала холодной войны. В общем, в плане визуальной части и атмосферы L.A. Noire – маленький шедевр, окно в ту эпоху.

ИНОЙ РАЗ хочется просто поколесить по улочкам, рассматривая достопримечательности

■ ■ ■

Список внушительный, но даже это лишь толика значимых игр с исторической подоплекой. По одним только стратегиям можно написать огромный трактат, так как достойные представители этого жанра выходят ежегодно. Увы, некоторые исторические события охвачены в игровой индустрии весьма слабо, но сейчас есть большая надежда на независимых разработчиков. Например, про Гражданскую войну в США сделано всего несколько интересных стратегий, но совсем нет значимых шутеров, про Русско-японскую войну и вовсе забыли, а ведь сейчас на эту тему можно сделать неплохую многопользовательскую игру в духе **World of Warships**! Надеемся, что рано или поздно эти досадные пробелы будут заполнены и менее популярные исторические события обретут полноценное виртуальное воплощение. ■

ВЗГЛЯД В ПРОШЛОЕ

КАК ИГРЫ ПОКАЗЫВАЮТ НАМ ИНОЕ ВРЕМЯ

ДЕНИС МУРИН

Пытаясь удивить игрока и захватить его внимание, создатели видеоигр обращаются ко множеству известных приемов. Можно попытаться создать яркий и динамичный экшен, добавив в игру побольше пушек или десяток-другой драконов. Можно вложиться в графику и продавать безумной красоты картинку, которую сложно отличить от реальности. Можно поставить во главу угла сюжет и вывести на первый план колоритных персонажей, а историю наполнить знаменитыми «неожиданными поворотами». А если вдобавок нужно рассказать историю, которая началась годы, десятилетия или даже века назад? Как предложить герою инструменты, позволяющие изменить реальность игрового мира, и показать игроку последствия его беспечных действий?

Все просто. Надо частично переместить действие игры в прошлое.

ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ДУША

Самый яркий пример машины для перемещения игрока из настоящего в прошлое – устройство «Анимус» (лат. – душа, разум) из серии **Assassin's Creed**, которое умеет считывать генетическую память предков человека, помещенного в него. Считывать – и отправлять героя в симуляцию настолько реальную, что знаниями и навыками предков пользователь «Анимуса» может овладеть буквально за пару визитов в прошлое. Это свойство в игре называется «эффект просачивания». В считанные дни можно превратить обычного бармена в тренированного убийцу с отточенными рефлексами. Но злоупотребление такими сессиями способно привести к психическим травмам: засидевшийся в прошлом пользователь перестает различать себя и предка и видеть разницу между реальностью и памятью. Постепенно сходя с ума, жертва «Анимуса» начинает проваливаться в память предков уже без посторонней помощи. И единственный известный способ лечения – или вообще прекратить путешествия, или броситься в омут с головой и дойти до самого конца истории.

В серии Assassin's Creed есть потрясающие зеркальные сцены: во второй части мы привыкаем к средневековому Монтериджони, а в **Assassin's Creed: Brotherhood**

СЕЙЧАС
доктор будет читать вашу память, это совсем не больно





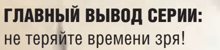


ВОЗМОЖНОСТЬ управлять временем – сила настолько заметная, что ее использование ведет к почти неминуемому апокалипсису

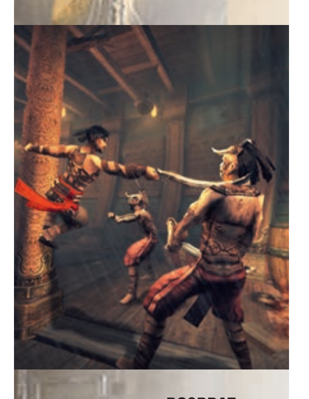


ПРИ СОЗДАНИИ ИГРЫ разработчиков консультировали физики





ГЛАВНЫЙ ВЫВОД СЕРИИ: не теряйте времени зря!



ВОЗВРАТ назад во времени очень органично вписался в динамичный геймплей

нам дают побегать по современному Монтериджони в 2012 году. Если в остальных играх изюминка перемещений во времени – это прошлое или будущее, то Assassin's Creed способна поразить именно своей связью с настоящим.

«Анимус» позволяет увидеть мир таким, каким он был за десятки, сотни и даже тысячи лет до нас, но это не единственный прием, которым пользуются разработчики, чтобы показать нам прошлое созданных ими миров.

СЛОМАННОЕ ВРЕМЯ

Словно сошедшая со страниц классической научной фантастики, **Quantum Break** одновременно выполнена в формате, близком к «киношному». Для работы над игрой студия **Remedy** даже приглашала реального кинорежиссера. В центре запутанной истории – две машины времени и их изобретатель Уильям Джойс. Его брат и по совместительству главный герой Джек, идейный наследник Макса Пэйна в плане навыков обращения с огнестрельным оружием, на протяжении всей игры распутывает клубок истории, перемещаясь в прошлое, возвращаясь в настоящее и иногда даже видя флэшбеки будущего.

Однако одна из самых ярких сцен в Quantum Break – это момент, когда Джек попадает в лабораторию своего брата, которая находится в центре временной аномалии, и видит всю историю создания машины времени. Годы пролетают за секунды, солнце, луна и лампы сменяют друг друга в фантасмагории вспышек. Эта сцена впечатляла бы и как заставка, но вы можете управлять Джеком, ходить по лаборботии, поворачиваться и рассматривать все, что вас заинтересует. Таким прошлое мы еще никогда не видели.

ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

Безымянный принц, главный герой **Prince of Persia: The Sands of Time**, намеков явно не понимает. Практически каждый персонаж, который попадается ему на пути, прямым текстом говорит, что ему хватит играться со временем, что он должен немедленно остановиться и что чем дольше он выкручивается, то тем туже затягивается узел на его шее. Во второй части серии, **Warrior Within**, в роли узла выступает вполне себе реальный гигантский демон Дахака. Куда бы принц ни пошел, Дахака всегда его находит – в прошлом, в настоящем, в Синайской пустыне, в Вавилоне и на Острове времени.

Когда принц попадает на упомянутый остров, тот выглядит мрачным местом с развалинами дворца. Но вскоре герой оказывается в моменте прошлого, когда дворец находится в расцвете своего величия, а на троне восседает величественная Кайлина, Императрица времени, которая не раз ставила принцу палки в колеса, зная, что в будущем он попытается ее убить.

Как все это величие превратилось в темные руины, в которые принц периодически возвращается? Очень просто. Он действительно убивает Императрицу в прошлом, надеясь тем самым не дать ей создать Пески времени, из-за которых и начались его приключения. Но оказывается, что Пески появились не по велению Императри-



ТИПИЧНАЯ КОМНАТА девочки-подростка

БЕЗУМНЫЙ УЧЕНЫЙ, мрачный особняк… Ну что может пойти не так?



ПОПЫТКИ исправить прошлое почти всегда лишь усугубляют ситуацию



ИДИ СО МНОЙ, если хочешь жить!

цы, а из-за ее гибели, то есть принц сам создал свое будущее. Физики называют это принципом самосогласования Новикова, а игроки – «Ну и зачем я проходил всю игру?». Впоследствии разработчики, похоже, решили сделать подобные повороты фирменным знаком серии: достаточно вспомнить мучительную концовку «**Принца Персии**» 2008 года.

ТЕНТАКЛИ АТАКУЮТ!

В большинстве игр путешествия во времени – это задник, на фоне которого рассказывают историю и предлагают привычный экшен, где перемещения во времени практически не сказываются на игровом процессе. Но **Day of the Tentacle** буквально пропитана путешествиями во времени. Время – это главный геймплейный и комедийный элемент игры.

Если вы не знакомы с классикой 1993 года, то история следующая. Три героя приезжают в особняк безумного ученого, чтобы спасти мир от мутировавшего сиреневого щупальца, но в результате казуса с машиной времени герои оказываются в разных временных периодах: один в прошлом, другая в будущем, третий – в настоящем. Единственный способ общения – передавать друг другу предметы, спуская их в унитаз. Звучит странно, но все дело в том, что машины времени выполнены в форме биотуалетов.

И тут в дело вступает мультипликационная логика, достойная лучших серий Looney Tunes и Чака Джонса. Как освободить героиню, которая в будущем обнаружила себя внутри дерева? Надо убедить Джорджа Вашингтона его срубить, ведь любой американский школьник знает, как Джордж Вашингтон обожает рубить деревья. В прошлом двухсотлетней давности надо соврать Вашингтону, что дерево – вишня, он ее мастерски срубит, и вуаля: в будущем, через 400 лет, героиня будет свободна. Подобные временные задачки придется решать всю игру.

ЭФФЕКТ БАБОЧКИ

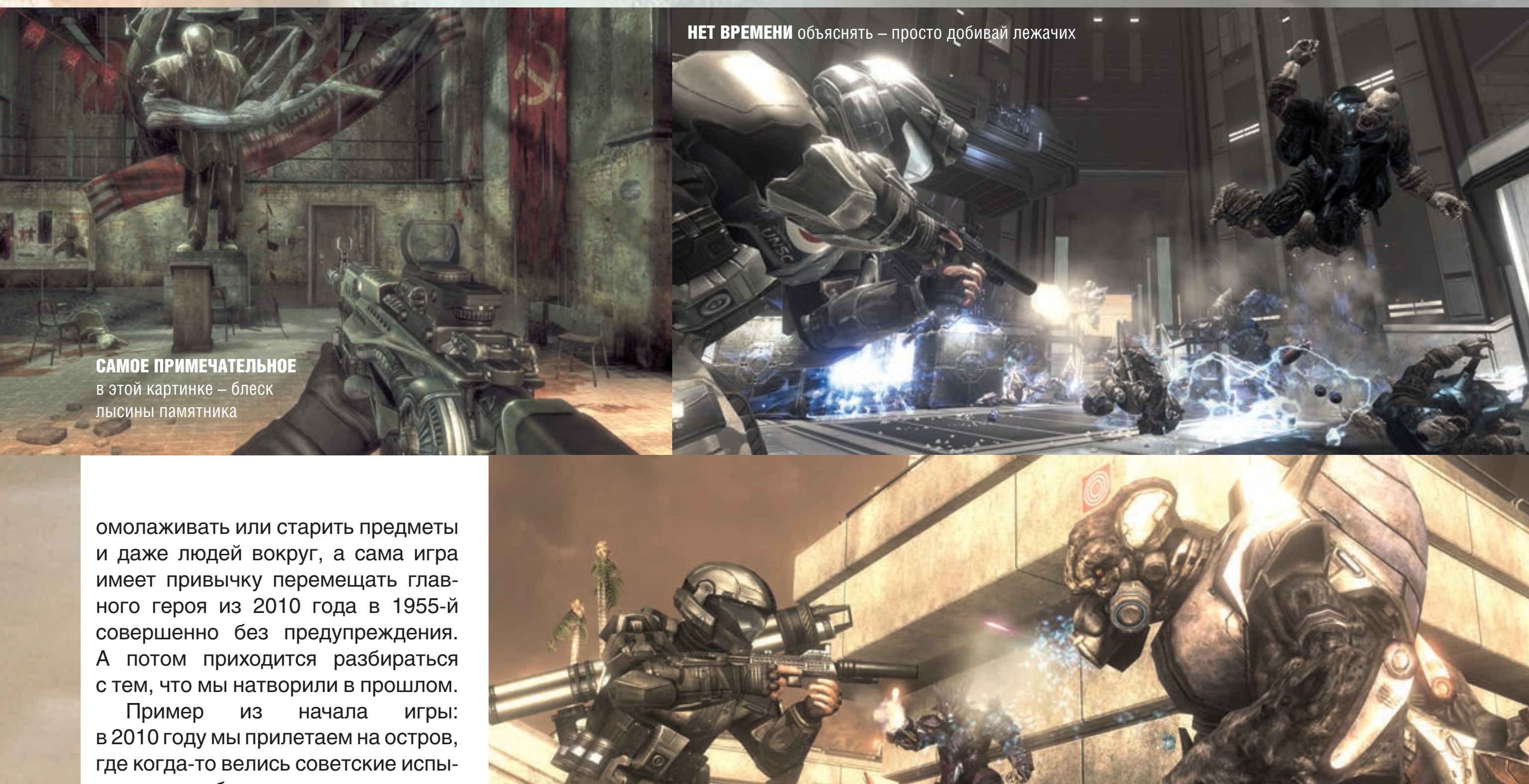
Когда девочка-подросток обнаруживает в себе способность управлять временем – это либо завязка веселого ситкома, либо начало истории, которая просто обязана закончиться очень грустно. Подсказка: **Life is Strange** не ситком.

Один из самых драматичных моментов игры наступает, когда героиня Макс решает вернуться в прошлое, чтобы спасти отца своей лучшей подруги Хлои от автокатастрофы. Отца-то она спасает, но в результате создает новую вселенную, где история пошла совсем не так, как ей хотелось бы. Выживший отец спустя пару лет подарил дочери машину, и в аварию попала сама Хлоя, а ее родители, хоть и живые и здоровые, едва выживают с безумными долгами из-за содержания парализованного ребенка.

Хлоя просит Макс отключить аппараты, поддерживающие ее жизнь, и главная героиня, поставленная перед ужасным выбором, вместе с игроками получает важнейший урок путешественника во времени: исправить все невозможно.

НЕ ВСЕ ДОБРО К ДОБРУ

Главная фишка **Singularity** – это игры со временем. Вам дают возможность останавливать время,



САМОЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНОЕ в этой картинке – блеск лысины памятника

НЕТ ВРЕМЕНИ объяснять – просто добивай лежачих

омолаживать или старить предметы и даже людей вокруг, а сама игра имеет привычку перемещать главного героя из 2010 года в 1955-й совершенно без предупреждения. А потом приходится разбираться с тем, что мы натворили в прошлом.

Пример из начала игры: в 2010 году мы прилетаем на остров, где когда-то велись советские испытания нестабильного радиоактивного элемента E-99. На внешне безопасном острове лишь развалины и забытые статуи Сталина, но вдруг неизвестная аномалия перемещает в 1953 год, когда на научной станции бушевал безумный пожар. Мы спасаем из огня незнакомца, нас выбрасывает обратно в 2010-й… и мир кардинально меняется. Вместо Сталина на острове расставлены статуи спасенного нами мужчины, повсюду висит странного вида пропаганда, по острову рыскают агрессивные мутанты, а в местной школе мы находим записки про жуткие эксперименты над детьми. Становится очевидно, что некоторых людей все-таки не стоит спасать из пожара.

Singularity – игра короткая, ее можно пройти за часов пять-шесть, но за этот недолгий срок вы так поиздеваетесь над пространственно-временным континуумом, что стыдно станет даже персидскому принцу и Макс из Life is Strange.

ЧУЖАЯ ПАМЯТЬ

Вдоволь наигравшись с супергероичным Мастером Чифом и закончив сражение в **Halo 3**, разработчики из **Bungie** решили рассказать истории обычных людей на этой большой войне. Так появилась **Halo 3: ODST** – игра про битву за один город и десятки сражений за горстку жизней.

Главного героя игры зовут Новичок (Rookie), и он опоздал на этот праздник жизни. Когда он приходит в себя в начале игры, сражение уже закончено. Повсюду тела, на дорогах догорает бронетехника, а из колонок играет джаз, пока Новичок прячется в тенях от превосходящих его числом и вооружением сил противника. Геройства оставьте Мастеру Чифу.

Герой идет по следу маяков своих товарищей по отряду, но находит только последствия сражений, которые шли днем: разбитый шлем, согнутую винтовку, использованный взрыватель. Где здесь путешествия во времени? Все дело в том, что каждый памятный предмет бросает Новичка на шесть часов назад и дает прожить бой от лица другого члена отряда, рассказывая историю каждого из них в ходе сражения за город.

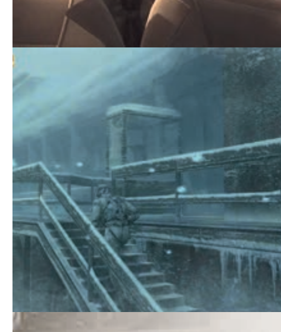
СОН СНЕЙКА

В 2008 году Хидэо Кодзима явно думал, что **MGS 4** – это его последний Metal Gear. Игра пропитана ностальгией и воспоминаниями о старых добрых временах предыдущих частей серии и связывает всех персонажей и сюжетные арки в одну историю. Ностальгии придается и сам герой, постаревший Снейк. На протяжении всей игры он видит кадры из своего прошлого, которые намекают, что история повторяется, как бы главные герои ни старались ее изменить.

Но апогей ностальгии наступает перед четвертым актом, когда Снейк возвращается на остров Shadow Moses, на котором разворачивалось действие первой части **Metal Gear Solid**. Пока герой летит на задание, ему снится его проникновение на базу, а мы в этот момент играем в полностью эмулированный первый уровень MGS 1.

■■■

Путешествия в прошлое – очень эффективный нарративный инструмент. Он позволяет придать любой истории глубину, а действиям игрока и персонажа – вес ответственности. Конечно, это далеко не полный список. Мы сознательно не рассказали о **Back to the Future: The Game**, безумные флэшбеки и галлюцинации из **Batman Arkham: Origins** и **Arkham Knight**, раздирающую пространство и время Элизабет в **BioShock Infinite**. ■



ВРАГОВ МНОГО, и холод лишь один из них



ВЛЮБИТЬСЯ В УБИЙЦУ

ИСТОРИЯ СЕРИИ ASSASSIN'S CREED

ДАРЬЯ БУДАНОВА

КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ про убийц уже 9 лет, и сбавлять обороты она не планирует. Скоро вот фильм подтянется!

Похищение Дезмонда Майлса корпорацией «Абстерго Индастриз» стало началом истории о многовековом противостоянии тамплиеров и ассасинов. Крестовые походы, Великая французская революция, щедрый на таланты Ренессанс, Война за независимость в США, промышленный переворот в викторианской Англии – чего мы только не повидали на генетической памяти предков! Миллионы геймеров по всему миру вместе с Дезмондом и его преемниками пережили захватывающее приключение длиною в жизнь – в ноябре 2017 года «ассасинам» стукнет десять лет!

Как бы ни хаяли франшизу за конвейерность – избитый сюжет вкупе с паркуром и арсеналом скрытых клинков за это время порядком поднадоел, – у **Ubisoft** получился отличный симулятор альтернативного прошлого, где любовно отточен даже самый неприметный закоулок игрового мира. Мир **Assassin's Creed** соткан из почти полутора десятков личных историй, у каждого персонажа за спиной ворох трагических событий, свои слабости и пристрастия (хотя и довольно-таки заурядные). За эти уникальные истории, рассказанные в исторически выверенном сеттинге, мы и любим Assassin's Creed.

НИЧТО НЕ ИСТИННО, ВСЕ ДОЗВОЛЕНО

Знакомство Дезмонда с предками, а заодно и поиски древнего артефакта, Яблока Эдема, начинаются с ассасина древнейшего братства хашишинов, **Альтаира ибн Ла-Ахада**, о существовании которого он узнает, попав в «Анимус», современный кардридер генетической памяти. Тернистый путь неуловимого убийцы проходит по Святой земле – Дамаску, Акре и Иерусалиму – в эпоху Третьего крестового похода, когда католики решили вернуть в свои владения оплоты христианской веры – главным образом Голгофу и Гроб Господень.

На фоне религиозных войн Альтаир забирался на самые отвесные уступы, прикидывался смиренным послушником, с пристрастием допрашивал проповедников, обозревал с высоты птичьего полета прилежащие окрестности, ловко приземлялся в ближайший стог сена и, конечно, очищал мир от главных врагов человечества – тамплиеров. В дальнейшем все эти формы проведения досуга благополучно перебрались в остальные игры серии. Новый «Принц Персии» в средневековом антураже с огромным по тем меркам открытым миром, растянутым в ширину и в высоту, покорил фанатов. Начало серии было положено.

REQUIESCAT IN PACE

Сколько раз повторял это своим врагам **Эцио Аудиторе да Фиренце**, искусный фехтовальщик из знатного флорентийского рода, неплохой предприниматель и хрестоматийный сердцеед любого дамского романа. За приключениями юного ассасина, которые и сейчас невольно пробуждают нежные воспоминания, мы наблюдаем аж в трех частях серии (и это не считая короткометражек и книг!). Разработчики задали новый уровень погружения: если Альтаир был скорее машиной для убийств, «средневековым терминатором», то ассасин эпохи Возрождения получился более естественным, отчего его история не оставляет равнодушным.


ТАК НАЧИНАЛАСЬ история


ВЕНЕЦИАНСКИЙ КАРНАВАЛ и изобретения Леонардо из второй части стали визитной карточкой всей серии

В **Assassin's Creed 2** Эцио, ведомый местью, только становится на тропу войны с орденом тамплиеров. Нити судьбы крепко связали его с великим живописцем и изобретателем Леонардо да Винчи, на чьих машинах ассасин набил немало шишек. Не раз он помогал своенравной Катерине Сфорца, Тигрице из Форли, и семье Медичи в их денежных предприятиях. Эцио побывал на традиционном венецианском карнавале, промчался на летательной машине Да Винчи над крышами города, пробирался в секретные гробницы ассасинов, а в свободное время пополнял коллекцию картин. Не обошлось и без элементов фантастики: самыми интригующими станут поиски фрагментов видеопослания предшественника Дезмонда, объекта №16, о побеге Адама и Евы из авторской версии райского сада.

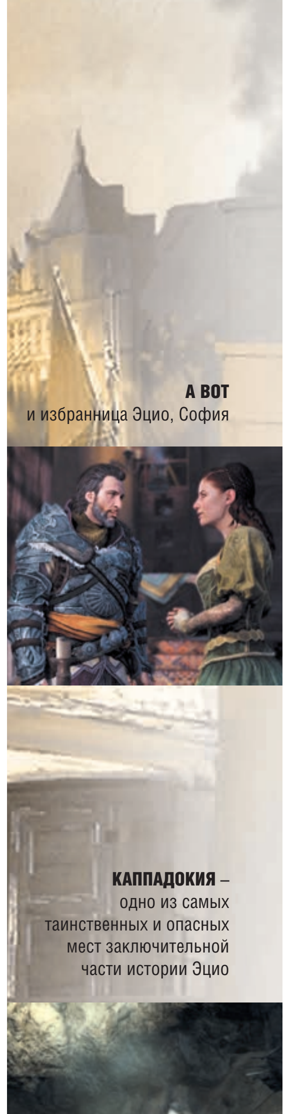
В **Assassin's Creed: Brotherhood** Эцио, снова ища мести, отправляется в Рим. На этот раз его клинок пришел по душу Чезаре Борджиа. Спонсором передовых технологий по-прежнему остается Леонардо да Винчи, а сопротивление тирании Борджиа возглавляют старые знакомые – Катерина Сфорца, философ и автор небезызвестного трактата «Государь» Никколо Макиавелли и Бартоломео д'Альвиано, кондотьер Венецианской республики. Кроме привычных занятий вроде охоты за Яблоком Эдема и поисков нового снаряжения, герой выполняет задания гильдий, а также восстанавливает памятники архитектуры итальянской столицы.

История Эцио завершается в **Assassin's Creed: Revelations**. Уже немолодой ассасин прибывает в Константинополь, столицу Восточной Римской империи, где он разыскивает печати к окутанной мифами библиотеке Альтаира, попутно помогая принцу Сулейману в государственных делах. В Византии Эцио под чутким руководством турецкого мореплавателя и картографа Пири Рейса осваивает азы крафта бомб, встречает будущую спутницу жизни Софию и наконец-то находит Яблоко Эдема.

Все это время Дезмонд находится в коме, беседует с таинственным объектом №16 и узнает от Юпитера историю гибели Первой цивилизации, Предтеч, сотворивших человечество и артефакты, чтобы им управлять.

СВОБОДА – ЭТО МИР

Продолжая охоту за Яблоком Эдема в настоящем, в **Assassin's Creed 3** Дезмонд попадает в США в разгар Войны за не зависимость. **Коннор Радунхагейду-Кенуэй**, сын тамплиера Хэйтема Кенуэя и Гадзидзио, женщины гордого индейского племени могавков, стал ассасином случайно: осиротевшего Коннора приютил Ахиллес Дэвенпорт, в молодые годы отправивший на тот свет немало тамплиеров. Молодой индеец не только перенял у своего наставника навыки скрытого убийства, но также изучил мореплавание, стал прекрасным охотником и землевладельцем. Он не раз помогал жителям поместья Дэвенпорт в реше-


А ВОТ и избранница Эцио, София

КАППАДОКИЯ – одно из самых таинственных и опасных мест заключительной части истории Эцио


В ДИКИХ ЛЕСАХ Северной Америки Коннор пережил немало опасных приключений

АВЕЛИНА производит впечатление и в образе дамы, и в образе ассасина



ЗАЧЕМ СЮЖЕТ, если можно просто любоваться панорамами?





В ROGUE У UBISOFT получился романтический образ одинокого героя, оказавшегося жертвой обстоятельств

нии самых насущных проблем, будь то охота на белую пуму, выпас скота или поиски сбежавшей невесты. Удивительно, но к концу игры даже начинаешь скучать по этим «неассасинским» занятиям.

Бескрайние просторы Северной Америки в период Войны за независимость полностью развязали руки разработчикам. Герой Assassin's Creed впервые опробовал свои навыки паркура не только на крышах, но и в дремучих индейских лесах. Кроме тамплиеров, появились не менее опасные враги – дружелюбные и не очень дикие звери (сколько раз пришлось пасть смертью храбрых во время первой встречи с волками в заснеженных лесах Фронтира!). Добытые трофеи отправляются прямиком на караваны и морскую торговлю. Никуда и без традиционной борьбы с тамплиерами: в Бостоне и Нью-Йорке Коннор не раз расстраивал коварные планы Чарльза Ли, Томаса Хики, Хэйтема и их соратников, даже предупредив однажды Джорджа Вашингтона о готовящемся на него покушении.

В современном мире все тоже неспокойно: отца Дезмонда похищает «Абстерго», а над миром нависает угроза конца света, и уберечь его может только Дезмонд, внезапно оказавшийся Избранным.

Небольшим довеском к истории Коннора стала игра **Assassin's Creed 3: Liberation**, где впервые протагонистом становится девушка франко-африканского происхождения **Авелина де Гранпре**. Вместе с Коннором, за которого также доведется поиграть, между окончанием франко-индейской войны и кульминацией Войны за независимость она сражается за свободу в Новом Орлеане. Кроме возможности примерять разные образы – госпожи, рабыни и ассасина, – игра стала урезанным клоном «старшей сестры».

ЕСЛИ ВСЕ ДОЗВОЛЕНО, ТО ПОЧЕМУ НЕ ПОТАКАТЬ ЖЕЛАНИЯМ?

Так и поступил **Эдвард Кенуэй**, матерый пират, повидавший на своем веку немало морских баталий, чья история рассказана в **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Как и его внук, Коннор, Эдвард стал ассасином по воле случая: после кораблекрушения он остался на острове с незнакомым ассасином, которого без долгих раздумий убил, а костюмчик прикарманил. Поработав некоторое время на обе стороны, он вместе с другими пиратами обнаруживает остров карибских ассасинов. К своему новому кредо Кенуэй относится по-пиратски безответственно, оправдывая поступки скорее помощью товарищам по ремеслу, среди которых Бенджамин Хорниголд, Эдвард Тич, Мэри Рид, Джек Рэкхем и Энн Бонни.

В остальном капитан Кенуэй предается страстям «золотого века пиратства»: что может быть лучше ветра в волосах и морской соли на губах, когда матросы распевают шанти, а верная «Галка» рассекает волны? Пират не раз заплывет в подводные пещеры в поисках затерянных сокровищ, всадит гарпун в спину белого кита, одолеет в морском сражении легендарный корабль-призрак и, наконец, отстроит свою пиратскую империю.

Кстати, именно с этой игры серии происходящее в реальности начинает сильнее удаляться от сюжета, а секретная «Абстерго» становится популярным центром развлечений.

УДАЧА – ЭТО МИФ

Исследовать моря и океаны в **Assassin's Creed: Rogue** продолжает тамплиер (!) и бывший ассасин **Шэй Кормак**, окончательно разочаровавшийся в Братстве. Хотя предыдущие игры вскормили в игроках чувство ненависти по отношению к последователям культа Отца Понимания, герою удается сломать стереотипы, и его мотивы начинаешь понимать и принимать. Шэй связывает сразу несколько игр серии: вместе с Адевале, квартирмейстером «Галки», и Ахиллесом, наставником Коннора, он был в Братстве ассасинов, а затем, переметнувшись к тамплиерам, познакомился с Хэйтемом, отцом Коннора. В конце игры он прикладывает руку и к убийству отца следующего героя саги, французского ассасина Арно Дориана.



ЧТО БЫ НИ ГОВОРИЛИ про баги Unity, она вышла невероятно красивой

Действие происходит на берегах Атлантического побережья Северной Америки в период Семилетней войны. А это значит, что герой встретит Бенджамина Франклина, не только отца-основателя, но и талантливого изобретателя, а также известного коллегу-мореплавателя Джеймса Кука. Как и Кенуэй, Шэй становится капитаном своего судна, проворной «Морриган». Его досуг не сильно отличается от занятий Эдварда: снова морские и наземные сражения, охота с гарпуном и контракты на убийства, зато герой оказался куда сильнее вовлечен в основной сюжет.

МЫ САМИ СТРАЖИ СВОИМ СТРАСТЯМ

Assassin's Creed: Unity вышла под лозунгом «Свобода, равенство, братство» во времена Великой французской революции. **Арно Дориан**, сын ассасина, павшего от руки Шэя Кормака, ищет убийц своего отца, в результате присягая Братству ассасинов. В терзаемом гражданской войной Париже между Арно, ассасином, и Элизой, его подругой детства и дочерью тамплиера, впервые закипают любовные чувства.

Париж у Ubisoft получился великолепным: он с географической точностью повторяет реальную столицу Франции, а панорамы с крыш захватывают дух. Разломы Helix, обновленной версии «Анимуса», оказались обрывками генетической памяти с застрявшими в ней чужеродными элементами, став лазейкой в другие эпохи. Под угрозой жизни герой попадает в Париж «Прекрасной эпохи» с опасным метро, на средневековые каменоломни, а также в оккупированную столицу во время Второй мировой.

НЕ ПОЗВОЛЯЙ ЧУВСТВАМ ПОДВЕРГАТЬ МИССИЮ РИСКУ

В викторианской **Assassin's Creed: Syndicate** главных героя целых два – брат и сестра **Джейкоб** и **Иви Фрай**. Они продолжают дело своего отца, очищая Лондон от засилья тамплиеров. Как и подобает близнецам, они ни о чем не могут договориться, даже их методы кардинально отличаются: разумная Иви под покровом тени занимается поисками артефактов Предтеч, а Джейкоб думает лишь о том, как бы навалять кастетом тамплиерам.

ТРАДИЦИОННЫЕ АТРИБУТЫ викторианского Лондона – кэбы и мрачные улочки

Викторианская Англия не раз вдохновляла писателей и художников на создание шедевров, а одного из них посчастливится встретить и на улицах туманного Лондона – Чарльз Диккенс не раз обращался за помощью к героям. Отец капитализма Карл Маркс, изобретатель телефона Александр Белл, Чарльз Дарвин, автор теории эволюции, а также королева Виктория – неполный список исторических знаменитостей, с которыми доведется пообщаться. Игра впитала и мистическую атмосферу Англии того времени: на улицах бесчинствует Джек-потрошитель, а в подполье под покровительством тамплиеров строят козни масоны. Для завершения картины не хватает разве что Шерлока Холмса! Впрочем, близнецы Фрай и сами раскроют немало преступлений.

■■■

Что бы ни говорили злые языки, у Ubisoft получилась уникальная серия, которая для многих стала и учебником истории (хотя и весьма неточным), и туристическим гидом. Франшиза остается популярной, поэтому дальше нас ждут новые истории об ассасинах (кстати, в следующей игре, по слухам, покажут Древний Египет, Грецию и Рим). После многолетнего марафона разработчики решили взять тайм-аут: теперь новые игры будут выходить раз в два года. Быть может, голос игроков будет услышан и сюжеты станут более продуманными и приобретут цельность. А если и нет, то на полке пылится приличная коллекция, в которую время от времени не грех переиграть. ■

THE DWARVES

БОРОДАТЫЕ СКАЗКИ

ЕВГЕНИЯ БЕРНЯЕВА

Чаще всего книжные бестселлеры удостаиваются переложения на кинопленку, но у «Повелителя гномов» свой путь. Из произведения Маркуса Хайца получилась очень любопытная фэнтезийная ролевая игра, в центре повествования которой – именно они, гномы.

ОТНЕС ПОСЫЛКУ – СПАС МИР

Завязка сюжета вполне нетривиальная: дедушка-маг просит своего воспитанника-гнома отнести посылку по адресу и велит, чтобы тот «конверт» сам ни в коем случае не открывал. Гном Тангдил отправляется в недалекий путь... и оказывается втянут в масштабные противостояния в королевстве, которые именно ему и предстоит разрулить. Почему ему? Потому что он – наследник престола. Иначе говоря, от курьерской должности до спасителя мира – один гномий шаг.

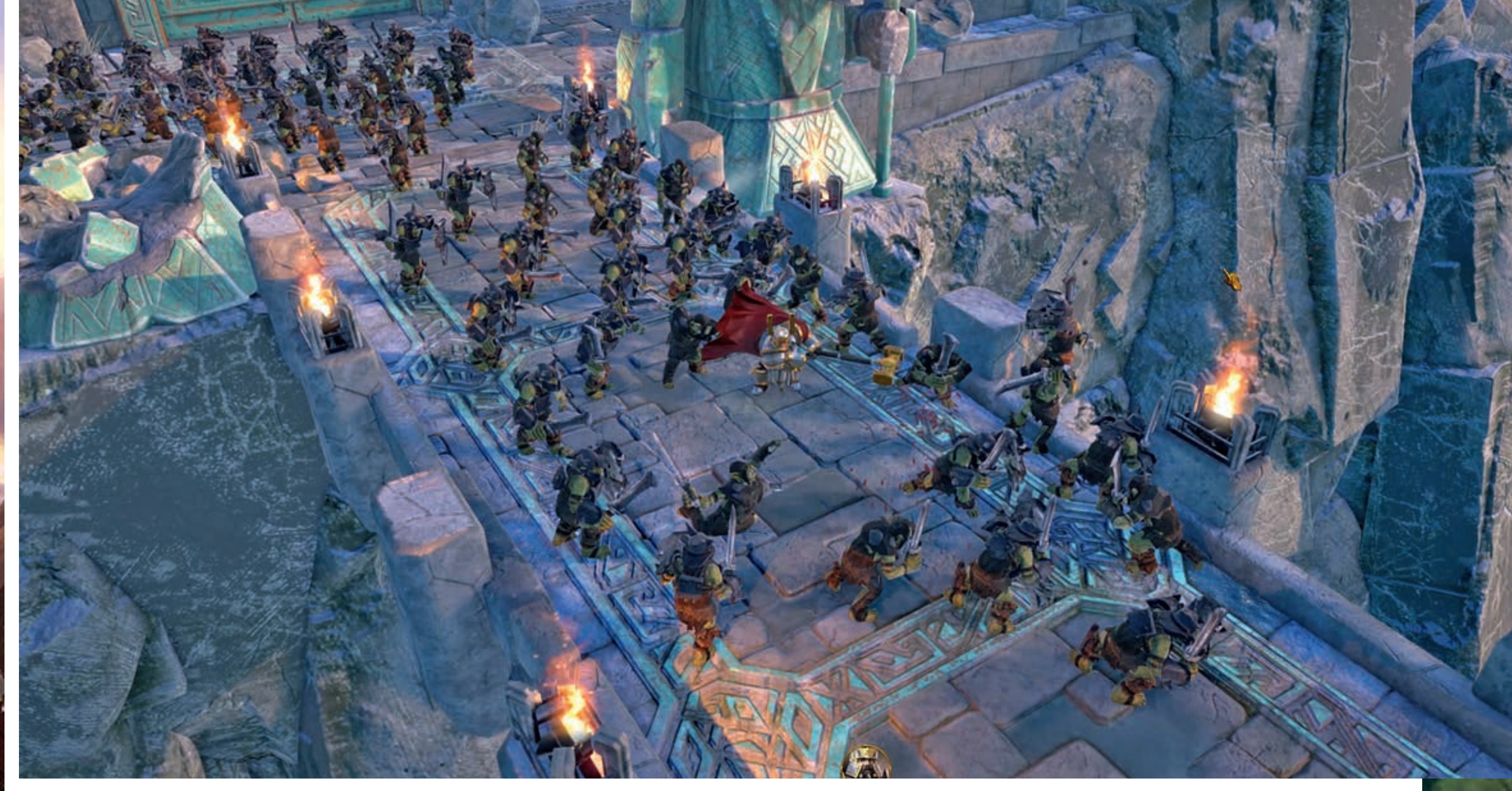
Игровая сюжетная линия старается соответствовать книжной. Как и в большинстве перенесенных в игру литературных вселенных, при адаптации возникла необходимость в отступлениях от канона и мелких изменениях. Консультантом при разработке выступал лично Маркус Хайц. Он же занимался побочными квестами и придумывал новых персонажей.

Некоторые искривления сюжета оказались вынужденными. Например, если по книге Тангдил очень долго путешествует один, то в игре он быстро находит себе компанию в виде двух братьев-гномов. В книге они тоже фигурируют, но читатель знакомится с ними гораздо позже, чем игрок. Разработчики объясняют это тем, что путешествовать одному в игре просто скучно. Да и с боевой системой лучше быть знакомым с самого начала.



МНОГИЕ ПРЕДМЕТЫ В ЛОКАЦИИ МОЖНО ИССЛЕДОВАТЬ, но для начала их нужно найти. Они никак не обозначены и не отмечены

В пути герою встретится больше десятка персонажей, которых можно позвать в отряд. У каждого своя биография, история и умения. Интересно устроен процесс обучения гномов: каждые два уровня игроку дается на выбор один из двух навыков. Тот, что отбросили, остается закрыт для конкретного гнома до конца игры. Одновременно в бой могут вступить четы-



БИТВЫ В ИГРЕ ЭПИЧЕСКИЕ. На начальных этапах выскакивает подсказка «не дайте врагу себя окружить». Но чем дальше, тем яснее понимаешь, что в плотное кольцо все-таки возьмут: врагов немерено



БОЛЬШЕ БОРОД, хороших и разных!

ре гнома, а выбрать команду позволяется перед каждым сражением. Все битвы идут в режиме реального времени. Одна из главных особенностей The Dwarves – реалистичная физическая модель поля боя и поведения персонажей на ней. Ну, насколько это возможно в игре про гномов.

ГНОМЫ НЕ ХОТЯТ В МУЛЬТИПЛЕЕР

Игра призывает использовать в бою окружение. Например, можно, отбросив орка в толпу его сородичей, сбить их с ног, а враг, лежащий на земле, чаще всего добивается с одного удара. Победа зависит в основном от продуманности тактики и умения с умом переключаться между всеми четырьмя гномами. Кооперативного режима пока нет и в ближайшем будущем не предвидится.

Наличие или отсутствие мультиплеера, кстати, определила аудитория The Dwarves. Решения о нововведениях принимаются с помощью Kickstarter. Пользователям платформы дается выбор: что из предложенного они хотели бы видеть. Пока особое внимание уделялось добавлению новых персонажей и локаций, но не мультиплееру.

Гномы в The Dwarves, надо сказать, весьма необычные. Узнаваемые жанровые черты у этого народа, конечно, есть (не обошлось без признания собственной гордости и рассказа о женской бороде, простите, легком пушке на лице гномок). Но в то же время в них есть нечто неуловимое, что делает их особенными. Вероятно, все дело в графике игровых роликов – они напоминают мультик с куклами, выстроганными из дерева или вылепленными из глины, что сильно влияет на мимику и специфику движений героев. А может быть, дело в характере главного героя. Он, проживший большую часть жизни с людьми, имеет какой-то наивно-восторженный взгляд на происходящее, немного детский и, кажется, неиспорченный. Хорошая характеристика для будущего гномьего короля, не так ли?

■ ■ ■

Планы на следующие части у разработчиков пока отсутствуют, но в серии книг, на которую ориентирована игра, пять частей, а игра связана только с событиями первой из них. Они ни на что не намекают, но надеются на успех проекта, который мог бы послужить сигналом для начала работы над вторым томом «Гномов». ■

GRAN TURISMO SPORT

ЗА РУЛЕМ

ФЕДОР СИВОВ

На «Игромире» было достаточно автосимуляторов. На разных стендах давали проехаться в **Assetto Corsa** в шлеме виртуальной реальности, на огромном 4K-экране и с обзором на 180 градусов на трех составленных в ряд мониторах. Самые большие очереди выстраивались в зоне Sony: все хотели попробовать **DriveClub** с PlayStation VR. Все эти демки сопровождались рулями и гоночными креслами, но подавали знакомый водительский опыт в ином свете. Что не скажешь о привезенной на выставку **GT Sport**. Наконец в нее удалось порулить!

ВОДИТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ

Из мультиплеерных заездов разработчики хотят сделать настоящие виртуальные автоспортивные чемпионаты. В офлайне будет своеобразная автошкола из набора различных испытаний и соревнований, призванных подготовить нас к этим серьезным чемпионатам. Но в основе всей игры, как и любого автосимулятора, лежит вождение. А поводить в демке можно было на нескольких трассах, которые обязательно войдут и в финальную игру. Tokyo Expressway – сплетение токийских магистралей. В ее узкие повороты довольно сложно вписаться, зато в тоннелях так и хочется выжать газ в пол и послушать рокот, рев или вой (в зависимости от авто) движка.



ВИЗУАЛЬНО игра не совершила большого скачка вперед. Она выглядит современно, но не более. Похорошело освещение, а в окружении прибавилось деталей: зеленый лес Нюрбургринга стал густым...

Овальная Northern Isle Speedway – про удержание автомобиля на скорости и молниеносные обгоны из «воздушного мешка», за что так любят наскар. Длиннющий Нюрбургринг, как и всегда, выматывает тебя своей протяженностью, перепадами высот и слепыми поворотами. Brands Hatch – это крутые спуски и подъемы. А один из старейших американских треков, Willow Springs International Raceway, позволяет хорошенько разогнаться, не особо задумываясь о торможении в его простых поворотах и виражах.

Соперники, противостоящие мне в заездах, не отличались изобретательностью и предсказуемо мчались по идеальной траектории. У них нет своего характера. Они слишком правильные, чтобы отойти от академичной езды и начать агрессивно бороть-



…и на токийской трассе видна проступившая на ограждениях ржавчина

ся, подрезать и рисковать. Но при этом противники умеют создать хорошую конкуренцию. В игре больше не будет ситуаций, когда вы прокачали свой автомобиль и выиграли гонку за счет разницы в мощности. Машины теперь жестко делятся на классы – от дорожных авто до разных вариантов GT и концептов из GT Vision. Да и сетка участников в заездах подбирается строго по мощности машин.

КОНТРОЛЬ И ОТДАЧА

В Gran Turismo всегда было приятно кататься на простых машинах, а затем постепенно приспосабливаться к чему-то посложнее. Схожую прогрессию я попытался воспроизвести и в демке Sport, прокатившись последовательно на Mazda Roadster S, Mercedes-AMG GT, Nissan GTR и Peugeot GT Vision Gr.3. При этом я много экспериментировал с электронными помощниками, но автомобили до последнего держались за поверхность трасс, как и подобает.

И даже когда какая-то из машин начинает выходить из-под контроля, этот момент легко почувствовать и предотвратить. Для этого игра создает все условия: вы видите, как машины со скрипом входят в крутые повороты, как их вес переносится на один бок и проседает подвеска, как они пробуксовывают, отчаянно хватаясь за поверхность в попытке спастись от сноса. И в это время по отдаче руля чувствуешь особенности машин, как они реагируют на каждую кочку, как начинают терять контакт с асфальтом.

■■■

Судя по первым впечатлениям, водить в Gran Turismo Sport все так же приятно. Разработчики в этот раз решили доказать, что реалистичное вождение необязательно должно быть сложным. Справиться с управлением смогут все, но тонкости раскроют только опытные гонщики на подобающей периферии.

А вот превзойдет ли игра в плане реализма нынешнего чемпиона Assetto Corsa – с уверенностью можно будет сказать, когда Sport появится на прилавках магазинов. ■



DISHONORED 2

ДОМ, ПОЛНЫЙ ЗАГАДОК

ФЕДОР СИВОВ

Выбор и вариативность – основа **Dishonored**, и продолжение выводит их на новый уровень.

Теперь у нас два играбельных персонажа – Корво и подросшая Эмили. От того, кого из героев вы выберете в начале игры, зависят не только доступные способности, но и возможные концовки. Вариативность же заключается во множестве путей, ведущих к цели, и подходов к решению проблем.

На «Игромире» авторы **Dishonored 2** показали уровень в поместье безумного часовщика и выдумщика Кирина Джиндоша. Нам удалось облазить особняк вдоль и поперек.

ТУР ПО МЕХАНИЧЕСКОМУ ПОМЕСТЬЮ

У многих великих людей есть ученик, превзошедший учителя. Для гениального изобретателя Антона Соколова, который придумал и воплотил в жизнь львиную долю технологий мира Dishonored, таким учеником стал Кирин Джиндош. В отличие от своего наставника (неоднозначной личности, чего уж тут), воспитанник сразу предстает перед нами отъявленным мерзавцем и циником.

Как выясняется, Джиндош похитил Соколова. Выручать профессора, а заодно и разбираться в мотивах Кирина предстоит нам. Когда мы проникаем в особняк, изобретатель сразу нас вычисляет и, как типичный сумасшедший гений, предлагает пройти испытание – выжить в поместье. В случае неудачи часовщик обещает забрать тело на эксперименты.

Особняк – не просто здание, а целая конструкция из сотен подвижных частей. В каждой комнате есть рычаг, который запускает шестеренки, приводящие в движение стены, пол и потолок. Одно мгновение – и просторный зал превращается в подобие музея под охраной грозных механических противников. При трансформации взору открываются потайные проходы, которые позволяют обойти стражников или незаметно подкрасться им за спину. Поместье устроено просто поразительно. Несколько вариаций каждого из помещений делают исследование еще более увлекательным.

ШАЛЬНАЯ ИМПЕРАТРИЦА

Пройти демоверсию можно было за любого из героев, но я выбрал Эмили, потому что навыки Корво хорошо знакомы по первой части. Способности молодой императрицы подходят для скрытного прохождения. Иные кусочки локации я пробегал, становясь тенью (одна из способностей девушки), другие попросту проскакивал, перемещаясь из одного темного угла в другой.

Впрочем, в открытом бою Эмили чувствует себя чуть ли не увереннее Корво. С врагами она играет, как кошка с мышами. Превращаясь в подвижную тень, девушка незаметно крадется за их спинами. Эмили может магическим образом «связать» нескольких стражей, а потом усыпить или убить. Кроме того, ей подвластен гипноз. Учитывая, что Эмили может воздействовать сразу на нескольких неприя-





КАК ОБЫЧНО, МНОГОЕ УЗНАЕШЬ ИЗ ОКРУЖЕНИЯ. То тут, то там натыкаешься на витрины с загадочными штуковинами и механизмами. Где-то за стеной слышен разговор аристократов о светских делах и намерениях купить у хозяина поместья парочку изобретений



ЭМИЛИ УМЕЕТ ПЕРЕНОСИТЬСЯ С МЕСТА НА МЕСТО, подобно Корво. Но, в отличие от своего учителя, она не телепортируется, а притягивает себя к выбранной точке. И если не рассчитать маршрут перемещения, велик риск попасться на глаза стражникам

телей, расправляться с ними стало даже проще, чем в первой части. Однако, помимо типичных стражей, поместье патрулировали механические часовые, созданные Джиндошем. Именно они – самый суровый враг в этой локации.

Роботов так просто не возьмешь. Они больно рубят своими руками-лезвиями и на время парализуют электромагнитной волной. К ним нелегко подобраться, потому что часовые оснащены двумя камерами, которые позволяют им видеть все происходящее как спереди, так и позади.

Да и грубая сила неэффективна: если не знать слабые места, огнестрел и меч врагов лишь царапают. Уязвимы механические создания, только если подкрасться сбоку и провести добивание, или если в открытом столкновении целиться в колено. Но стоит отстрелить голову, как часовые выйдут из-под контроля и начнут кромсать всех без разбору, ведь их аудиодетектор реагирует на любые звуки.

■ ■ ■

После одного прохождения в поместье осталось еще много лазеек и обходных путей. Разработчики говорят, что в особняк можно проникнуть без ведома хозяина, тогда он не активирует сигнализацию и патрульных в здании будет меньше. С самим Джиндошем тоже можно поступить по-разному. Я натравил на него механических солдат, а вскоре мне подсказали, что, если хорошенько изучить местную лабораторию, откроются и другие способы одолеть безумного часовщика.

За пару часов Dishonored 2 не вызвала подозрений: это классический сиквел, который не только сохраняет достоинства оригинала, но и развивает их в правильном направлении. Если все уровни в игре будут настолько же детальными, масштабными и проработанными, игра подарит массу ярких впечатлений. ■



ЧТО? Пресс-сессия игры в Halo Wars 2
ГДЕ? Редмонд, штаб-квартира 343 Industries

HALO WARS 2

СТРАТЕГИЯ НА КОНСОЛЯХ – ЭТО НЕ ФАНТАСТИКА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Стратегическая серия **Halo Wars** у многих вызывает закономерное недоумение. Как так, стратегия в реальном времени – да на консоли?! Разве можно управляться с толпами юнитов при помощи геймпада? Неужели он способен заменить мышь? Как показала практика – и да, и нет. Перенести на консольные манипуляторы, допустим, **StarCraft** точно не получилось бы, слишком уж велики требования к микроконтролю и точности позиционирования. Ну а если под новое управление адаптировать сам геймплей, то все вполне может заработать как надо, что и доказала первая часть Halo Wars.

В ней не было постройки базы в классическом понимании этого слова – только докупка модулей к центральному зданию. Управление отрядами не требовало чуткого руководства каждым бойцом в отдельности – в больших сражениях на первый план выходила воспетая еще во времена первых **Command & Conquer** тактика «обведи всех рамочкой и пошли в бой». Можно было и немножко маневрировать, но вообще битвы выигрывались в первую очередь численным и качественным перевесом. Да и были куда более медленными, чем в той же StarCraft, оставляя время среагировать, если вдруг что-то пойдет не так.

Словом, играть было можно, и даже с удовольствием. И вот спустя семь лет разработчики затеяли продолжение. Столь длинную паузу они объясняют тем, что долго не могли найти партнера, который хорошо разбирался бы в стратегических играх и был достоин взяться за разработку игры в столь раскрученной вселенной. И вот выбор пал на **Creative Assembly**, которые мало того, что собаку съели на всяческих **Total War**, так еще и оказались большими фанатами серии **Halo**. Работа закипела, и ее финальный результат мы увидим 17 февраля.

А тем временем мы отправились в Редмонд, чтобы оценить промежуточную стадию разработки, где все еще довольно много того, что будет правиться, но впечатление об игре составить уже можно.

ПАЛЬЦЫ В УЗЕЛОК

Базовая механика повторяет механику первой части почти дословно. Вид сверху, рудиментарная база, возможность выбора отрядов рамочкой (она тут круглая и расходится от центра экрана тем дальше, чем дольше вы удерживаете кнопку «A») или левым бампером, который выделяет либо всех бойцов на экране, либо вообще всех на карте при двойном нажатии.

У многих отрядов есть спецспособности. Скажем, простая пехота умеет кидать гранаты, а машинки класса Warthog – разгоняться и давить мелкие отряды. А если в вашей армии собраны разные виды войск, сработает умение «головного» отряда – его можно переключать при помощи курков.

Все это удобно и действительно позволяет управляться со стратегией при помощи геймпада. Раздражает лишь то, что нельзя оставить один отряд что-нибудь охранять, так как следующее же нажатие кнопки «выделить всех бойцов на карте» немедленно вернет его в основной состав армии. Впрочем, игра и правда рассчитана в пер-



ЯРКИЕ КРАСКИ И ВЗРЫВЫ на половину экрана удивительным образом не мешают играть. Вот что значит хороший графический дизайн – силуэты юнитов легко считываются в любой ситуации



РОЛИКАМИ ОПЯТЬ ЗАВЕДУЕТ СТУДИЯ BLUR, а эти ребята знают толк и в прорисовке деталей, и в нагнетании пафоса



ПОМИМО ВОЙСК, КАРТЫ МОГУТ СОДЕРЖАТЬ и спецумения вроде массированного ремонта в указанной области или, наоборот, мощного взрыва в нужной точке

вую очередь на управление одним большим ударным отрядом, который перемалывает все встреченные неприятности.

Однако, если геймпад вам по-прежнему чужд, возможность поиграть в Halo Wars 2 с мышью тоже будет. На презентации разработчики настаивали на том, что политика **Microsoft** сейчас ориентирована на ПК-игрока и их игра появится сразу на обеих платформах. Интересно, не значит ли это, что на персоналки портируют еще и **Halo 5** с **Master Chief Collection**? Услышав прямой вопрос, издатели предпочли отмолчаться...

ЯВНАЯ УГРОЗА

Разработчики очень просили принять во внимание, что Halo Wars 2 не побочный продукт по франшизе, а полноценная и очень важная часть серии, пусть и в другом жанре. Сюжетно игра продолжает события первой Halo Wars и одновременно последней, пятой, Halo. История вертится вокруг корабля «Дух огня», который когда-то разгребал последствия первого контакта с Ковенантом на планете Жатва. Это происходило еще за двадцать лет до событий оригинального Halo, но тогда его экипаж во главе с адмиралом Каттером, справившись с задачей, лег в анабиотический сон. А проснулся очень много лет спустя, когда от Ковенанта остались одни воспоминания.

Но новый враг, разумеется, не преминул появиться. Им в Halo Wars 2 выступает некто Атриокс, вождь брутов. Да, тех самых, что в ранних играх серии представляли собой горы мышц и мяса, бездумно бросающихся в бой. Просто Атриокс оказался не только сильным, но и умным. Осознал, что иерархи его расу просто эксплуатируют, да и устроил бунт, уведя за собой немало последователей. Так что на самом деле Ковенант все это время вел войну на два фронта, но это оставалось за кадром. А когда тактический союз инопланетных рас был уничтожен, Атриокс немедленно наложил лапу на солдат и технику, оставшуюся без командования. И стал представлять для человечества немалую угрозу (тем более что люди ему действительно чем-то помешали), и он развязал новую войну, которую нам и предстоит выиграть, имея в распоряжении древний космический корабль, горстку войск и новый для серии искусственный интеллект Изабель, который охотно поможет наверстать знания и технологии, прошедшие мимо нас за годы спячки.

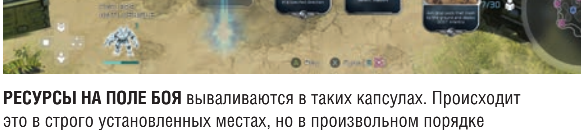
Ну а новым местом действия станет Ковчег – тот, что мы взорвали в **Halo 3**. С той поры грандиозную космическую структуру успели восстановить, и главное, чем она отличается, – это огромное разнообразие пейзажей со всех уголков галактики.

ПОЛКОВОДЦЫ-КАРТЕЖНИКИ

Помимо одиночной кампании, в Halo Wars 2 предусмотрен мультиплеер, как классический – с постройкой баз, развитием и неспешным сбором армий, так и в совершенно новом формате, призванном сделать матчи быстрыми, но ничем не уступающими обычным. Суть режима под названием «Блиц» в том, что армию вы собираете до начала игры – в виде карточек, похожих на карточки **Hearthstone** или **Magic: The Gathering**. Только тут приме-

В КАМПАНИИ ОЖИДАЕТСЯ МАССА ДИАЛОГОВ, монологов и прочей болтовни, которая не только поведает о том, что происходит здесь и сейчас, но и перескажет события предыдущих частей для тех, кто с ними не знаком





РЕСУРСЫ НА ПОЛЕ БОЯ вываливаются в таких капсулах. Происходит это в строго установленных местах, но в произвольном порядке



К СЧАСТЬЮ ДЛЯ ОГНЕМЕТЧИКОВ, friendly fire здесь не предусмотрен. Жечь можно только противника

ненная карта материализуется в виде танка, самолета или отряда солдат, а не просто выкладывается на поле боя.

В колоду помещается двенадцать карт, а в «руку» после начала боя – только четыре. Использовав одну из карт на поле боя, вы немедленно получите взамен новую, случайным образом «вытащенную» из колоды. Закончиться карты не могут, но применение каждой из них стоит ресурсов. Так что, к примеру, набрав одну лишь тяжелую технику, вы с большой вероятностью не сможете призвать на поле боя вообще ничего, просто не успеете накопить. И наоборот: собрав одну лишь мелочь, вы очень быстро достигнете лимита войск и уже ничего не сможете противопоставить врагу.

Ресурсы для использования карт добываются прямо на поле боя в контейнерах. А само сражение идет за захват трех контрольных точек – самый обычный режим Domination из любой другой игры. Бой длится минут десять-двенадцать – в противовес обычному получасу и больше, где половина времени ушла бы только на начальное развитие и постройку базы. Играть в «Блиц» можно и два на два, с одним напарником и парой соперников, и просто в кооперативе с кем-то против волн противника, словно в каком-нибудь tower defense. Сначала на вас прет обычная пехота, потом подтянется техника с авиацией. Победить в этом режиме, называемом Firefight, невозможно – только продержаться как можно дольше и занести свое имя в онлайновую таблицу рекордов.

ГОЛОС БИТВЫ

По сравнению с первой частью Halo Wars 2 стала куда более яркой и красочной. Впрочем, в 60 fps она, к сожалению, на Xbox One не идет – в отличие от ремастированного оригинала. Но это искупается графическим дизайном и обилием спецэффектов, порой натурально застящим экран.

А еще очень много внимания разработчики уделяют звуковому дизайну, полагая его неотъемлемой частью игрового процесса. В частности, здесь, как и в **Overwatch**, очень много информации можно получать, просто слушая, что происходит. При встрече с противником юниты будут выкрикивать не случайные реплики, а что-нибудь осмысленное вроде «легкие танки атакуют с севера», и по этим возгласам вполне можно ориентироваться в бою.

Кроме того, нас ждет динамическое музыкальное сопровождение, меняющееся в зависимости от ситуации, – от легких ненавязчивых мелодий, когда вы еще застраиваетесь и не успели вступить в контакт с противником, до мощного крещендо в кульминационные моменты, когда ваша

ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ ГИБРИД картежника с полководцем. Четыре карты внизу можно превращать в войска по мере накопления ресурсов

ПРИМЕР КАРТ-ОТРЯДОВ, использующихся в режиме «Блиц». Слева вверху – цена, внизу – сильные и слабые стороны и, если есть, краткое описание особого умения

армия сметает с лица Ковчега остатки врага... Ну или сама гибнет под натиском превосходящих сил соперника. Кстати, в зависимости от накала страстей отличаться будут и реплики бойцов – от уверенного тона, если враг им на один зуб, до панических воплей, если вы пошлете отряд против слишком сильного противника.



ТЕХНИКА АТРИОКСА – это, по сути, техника Ковенанта, чуточку модифицированная внешне в угоду его брутальным вкусам

■ ■ ■

Стратегии на консолях – гости редкие, но не то чтобы невозможные. Вспомните **Dune 2**, адаптированную под Sega Mega Drive. Я лично прошел ее от и до за все три фракции, не задумываясь о том, удобно мне или нет. Больше скажу, на компьютере в нее тогда даже сложнее было играть, потому что интуитивный правый клик еще не изобрели и команды приходилось выбирать из меню вручную. Хотите переместиться – выбирайте юнит, жмите «двигаться», указывайте куда. Хотите атаковать – то же самое, жмите «огонь» и выбирайте цель.

А еще, если помните, до выхода первого обычного Halo публика сильно сомневалась, что на консолях можно играть в шутеры. Преимущество клавиатуры с мышью казалось неоспоримым, но вскоре выяснилось, что это тоже вопрос привычки и адаптации игрового процесса. Просто в консольных шутерах не столь высоки требования к точному наведению, в боях тратится больше патронов, а само действие медленнее. И вуаля! Уже много лет боевики отлично играются с помощью обоих видов управления, а интернет пестрит холиварами на тему «геймпад vs. клавомышь».

Но если оригинальная Halo смогла-таки популяризовать геймпадное управление для шутеров, то у Halo Wars тот же фокус не прошел. Не случилось тогда, в 2009 году, бума консольных стратегий. Но кто знает – быть может, получится со второй попытки? ■

SYBERIA 3

С ВОЗВРАЩЕНИЕМ, КЕЙТ!

АНДРЕЙ ЕГОРОВ

Компания **«Бука»** показала на «Игромире» третью часть **Syberia**. Презентация прошла в импровизированном кинотеатре на стенде издателя. Посетителям предлагали посмотреть самое начало игры. В главной роли – вновь Кейт Уолкер, подающий надежды юрист в прошлом и искательница приключений в настоящем.

О наших впечатлениях от нового проекта Бенуа Сокаля – дальше по тексту.



ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Первая часть **Syberia**, вышедшая в 2002 году, понравилась и поклонникам квестов, и критикам. И хвалить игру было за что: интересные головоломки, приятная графика, увлекательный сюжет, обаятельные персонажи и уникальная атмосфера.

В центре сюжета – сотрудница юридической фирмы Кейт Уолкер. Девушка приехала в уютный городок в швейцарских Альпах, чтобы оформить договор о покупке некогда известной фабрики игрушек. Однако на месте выяснилось, что Анна Форальберг, владелица этой самой фабрики, умерла, и теперь Кейт нужно отыскать наследника – Ганса, младшего брата Анны.

Позже героиня узнала легенду о загадочном острове Сибирия, на котором все еще живут настоящие мамонты. В **Syberia 2** (вышла в 2004 году) Кейт и Ганс достигли своей цели и отыскали таинственную область. Казалось бы, путешествие окончено... На деле же это стало началом нового приключения.

И тогда Кейт «взяла отпуск» больше чем на десять лет.

КЕЙТ ПРОСИТ У ДОКТОРА разрешения покинуть больницу



В НОВОЙ ИГРЕ КЕЙТ стала еще обаятельнее

ПЫТАЕМСЯ ЛЕЧИТЬСЯ

В начале третьей игры героиня приходит в себя в больнице. Оказывается, Кейт от какой-то страшной угрозы спасло племя юколов-кочевников. Девушка выходит из палаты и бродит по коридорам клиники, встречая по пути много странных пациентов. Выбравшись из больницы, она отправляется навстречу неизвестному.

За все эти годы Syberia ничуть не изменилась – это все то же приключение, в котором Кейт Уолкер встретит немало интересных героев, разгадает с десяток самых разных загадок и, возможно, вновь поможет кому-нибудь бедолаге осуществить его мечту. По сравнению с предыдущими частями игра стала полностью трехмерной, а в облике Кейт заметно прибавилось полигонов.

Как водится, в самом начале девушку ждут совсем простые головоломки, но по мере прохождения сложность будет неизбежно расти. Что касается персонажей, то, по словам разработчиков, Кейт сможет располагать оппонентов к себе или настраивать их против себя – все зависит от сказанного в диалогах. К слову, отношение тех или иных персонажей к главной героине будет влиять на сюжет.

Как утверждает издатель, **Syberia 3** полностью переведут на русский язык, это касается как внутриигровых текстов, так и озвучки. Игра появится на всех ключевых платформах – PC, PS4 и Xbox One.

■ ■ ■

Новые приключения Кейт Уолкер начнутся совсем скоро. У игры, судя по увиденному на презентации, есть все шансы стать достойным продолжением серии. Третья часть сохранила преимущества предыдущих игр – особую атмосферу, захватывающую историю, интересные головоломки. А что еще нужно для счастья поклоннику Syberia? ■



WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR 3

ГРОМОВАЯ ПОСТУПЬ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Так вышло, что многие стратегические серии в последние годы отринули опасные эксперименты и вернулись к проверенным схемам, которые консервативная публика принимает на ура. **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** не испытывала особых проблем с новыми условиями – уменьшенными до нескольких отрядов масштабами и отсутствием строительства базы. Получилась весьма компетентная тактика с парочкой удачных идей вроде взаимоисключающих заданий. Однако **Dawn of War 3** авторства **Relic Entertainment** все-таки немного отличается от самой первой части.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ВЕЛИКАНЫ

На «Игромире» стенд «СофтКлаба» был оборудован несколькими рядами компьютеров с ранними версиями Dawn of War 3. Напрашивалась мысль, что гостям предложат сражаться друг с другом, но демка содержала лишь одну миссию из кампании за «Кровавых воронов». Небольшой гарнизон космодесантников должен был разрушить несколько врат, попутно сдерживая натиск эльдаров, которые через эти врата лезут и лезут.

Первое, что бросается в глаза, – «Титан», а точнее, его миниатюрная версия. Эта «малышка» могла бы одной ногой раздавить несколько орочьих «бойзов», и еще осталось бы место для парочки еретиков. Боевые задачи у «Титана», разумеется, самые значительные: быть во главе ударной наступающей армии и принимать на себя шквальный огонь противника. В одиночку исполин тоже способен пошалить и прожить довольно долго, но покрошить целый полк не сумеет. Ближайший ориентир – корабли-колоссы из **Sins of a Solar Empire**, они тоже не появляются в обществе без эскорта. Кроме того, «Титан» очень нетороплив, поэтому попытка держать оборону большой базы лишь его усилиями обернется бедой.

Впрочем, базы не столь уж велики. Сервиторы на службе у Бога-Императора обучены возводить лишь самые необходимые здания – платформы для высадки пехоты и техники, арсенал с апгрейдами да защитные аванпосты для контрольных точек. Вероятно, демонстрационная миссия взята из начала кампании и ограничения обусловлены именно этим.

В ТЕСНОТЕ И В ОБИДЕ

Но механика войны все равно повторяет механику первой Dawn of War. По карте (кстати, компактной и располагающей к быстрому дебюту) расставлены контрольные точки, захват которых обеспечивает бесперебойный поток ресурсов. Пехота враждующих сторон прибирает точки

БОЛЬШИМ МАШИНАМ, давящим пехоту, – быть!



ЗА ТОЧКИ С РЕСУРСАМИ будет вестись жаркая борьба



КАРТЫ ЗАМЕТНО прибавили в объеме

к рукам, а рабочие застраивают их боевыми платформами. Чем больше точек удается удержать, тем богаче будет поток ресурсов и тем больше возможностей для развития.

Соответственно, такая схема располагает к агрессивной игре и не жалует уход в глухую оборону. А карта, которую мы обкатывали в кампании, и вовсе исключает пассивный геймплей. Партия игралась быстро, эльдары налетали быстроногими эскадронами и требовали соответствующих ответных мер. Но ситуация не очень хорошо отражает состояние дел, например, в режиме стычек (skirmish), потому как ксеносы действовали согласно скриптам и возрождались у врат.

В лучшую сторону изменился рельеф. Карты в оригинальной Dawn of War были куда более плоскими, хотя в сравнении со многими другими стратегиями это впечатление бледнело. В третьей же части ландшафт изобилует «бутылочными горлышками», перепадами уровней, всевозможными преградами, в том числе искусственными: некоторые проходы были загорожены эльдарским силовым полем.

Правда, плотный огонь достаточно быстро отключает это поле, но эффект, который подобные затычки оказывают на тактику, весьма силен. Могут ли космодесантники и орки возводить что-нибудь подобное или это условие конкретной кампании – узнаем в релизной версии.

■■■

К несчастью, главное в Dawn of War – сетевую игру – нам попробовать на зуб не дали, а в кампании, понятное дело, игровой процесс подкорректирован в угоду ситуации. Однако уже сейчас видно, что игра снова сделала битвы массовыми и быстрыми, а в кампании нам не намерены давать спуску. ■

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

АТЛАНТ РАСПРАВИЛ ПЛЕЧИ

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Выход **Civilization VI** нас немного удивил. **Beyond Earth** с единственным дополнением еще остыть не успела, а тут продолжение. Однако если считать Civilization: Beyond Earth за ответвление (по аналогии с **Sid Meier's Alpha Centauri**), то все встает на свои места.

С релиза пятой части прошло добрых шесть лет. Но за эти годы **Firaxis Games** так и не выдумали никаких революционных идей: шестая часть будто тюнингует пятую, не смея переступать определенные границы.

THE SOUND OF PROGRESS, MY FRIEND

Смелее всего в Firaxis поступили со структурой городов. Возможно, их внешний вид навеян перерисованными городами из **Total War: Rome 2**, где тесные кучки зданий превратили в аппетитные такие блюдца, по фактуре куда более похожие на настоящие поселения. Однако суть все-таки совершенно иная.

Вот команда поселенцев останавливается и выбирает место для привала. Появляется новый город. Все, что в нем сейчас есть, – это центр. И список зданий, которые разрешено строить, совсем короткий: амбар, водяная мельница, канализация, стены нескольких видов. Прочие архитектурные излишества требуют особых районов, возводимых силами горожан.

Вполне очевидно, что районирование – прямое следствие специализации городов, уже много лет преследующей Civilization: в столице собираем промышленную машину для строительства чудес, в другом городе обеспечиваем переизбыток пищи и плодим там поселенцев одного за другим, а третий закладываем посреди джунглей, чтобы устроить там научный бум спустя двести лет.



ВОЕННЫЙ ЛАГЕРЬ способен сильно замедлить наступление врага – он огрызается не хуже отдельного города. Хорошо, что в Ливерпуле такого нет

Эта парадигма теперь узаконена и в общем-то неизбежна – только самый быстрорастущий город осилит создание всех районов. А их полно: научный кампус, промышленный городок, военный лагерь, центр коммерции, театральная площадь, аэродром... Например, библиотека откроется только в кампусе, а поскольку район при строительстве требует много очков производства, какая-нибудь воинственная нация (типа коннолучных скифов) рискует вообще не увидеть ни одной библиотеки, кроме тех, что будут в захваченных городах неприятеля.

Логично? Пожалуй, а то прежде без библиотек не строились даже дикие необузданные гунны. Но игроку от того не легче, а гораздо тяжелее. Теперь, когда появляется шанс построить новый район, возникает вопрос – куда его воткнуть.

Следом, словно снежный ком, растут проблемы, и почти все порождены новыми геймплейными оговорками. Так, рабочие теперь не будут улучшать вам клетки местности от античности и до ядерной войны, потому что число их манипуляций конечно. Поначалу доступны три действия, а потом, благодаря технологиям и чудесам, несколь-


РАЙОНЫ не только создают новую глубину застройки, но и усиливают внешнее сходство виртуальных городов с настоящими. А вон тот кампус пусть будет Оксфордом!

РАБОЧИЕ ТЕПЕРЬ НЕ БУДУТ УЛУЧШАТЬ ВАМ КЛЕТКИ МЕСТНОСТИ ОТ АНТИЧНОСТИ И ДО ЯДЕРНОЙ ВОЙНЫ, ПОТОМУ ЧТО ЧИСЛО ИХ МАНИПУЛЯЦИЙ КОНЕЧНО


БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ с великими писателями! Их бесчисленные шедевры до середины игры попросту некуда поместить, и бедолаги томятся в ожидании новой эпохи

ко больше. И ладно если бы при этом строители «подешевели», так нет. Таким образом, обработка ландшафта (фермы, шахты, плантации и тому подобное) тоже упирается в городское производство. Поселение вынуждено регулярно отвлекаться на выпуск свежих работяг, иначе новым горожанам придется обрабатывать «неухоженную» клетку – считай, почти вхолостую.

ОДНОЭТАЖНАЯ ПАНГЕЯ

Кстати, о горожанах. Их нужно куда-то селить. Скорее всего, бурный рост вашего города, окруженного «месторождениями» пшеницы и скота, упрется в предел населения: нет новых жилищ – стало быть, и рожать новых дармоедов незачем. Проживает три человека, рождается четвертый, и рост города замедляется вдвое, потому что предел численности – пять персон. Дотянете-таки до пятого, достигнете предела, и рост все равно продолжится, но со штрафом в 75%, который нивелируется только в самом жирующем городе, где булками уже тротуары мостят.

В начале игры решать квартирный вопрос нелегко. Можно добавить жилпло-



ОБЩЕГО ДЛЯ ВСЕЙ СТРАНЫ уровня счастья или здоровья больше нет, каждый несчастный город горюет по-своему

ПАРК – ЭТО ВООБЩЕ АБСОЛЮТНЫЙ АНТИПОД ВСЕГО, ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ КОГДА-ЛИБО В CIVILIZATION



ШПИОНОВ СЛЕДУЕТ беречь и не назначать на провальные операции: если его не убьют сразу, то придется платить выкуп

щади путем улучшения клеток: фермы, например, дают половину жилого места. Некоторые здания приютят горожан: двух в амбаре (не спрашивайте как), одного в университете, еще двое влезут, если провести канализацию. Это все полумеры, а единственный эффективный инструмент для заселения – пригороды, районы, ни на что, кроме проживания, не годные. Зато плотность восхищает – до шести горожан, если район с высоким престижем (что-то вроде «элитности» клеток, и в первую очередь это влияет на туризм).

Но вдруг вы уже улучшили тот участок, куда так просится пригород? А если прямо под элитным поселком нашлись залежи бесценного урана? А если я вам скажу, что продуктивность ферм возрастает, когда они стоят рядом, и лучше бы их зазря не удалять?

Кстати, для чудес света тоже нужны отдельные участки – как правило, с драконовскими условиями: Великий Зимбабве требует наличия рядом центра коммерции (и рынка в нем), а с другой стороны – пастбище. Угораздит вас построить коммерческий округ достаточно далеко от скота – и плакал ваш Зимбабве.

А порой игра заставляет пересилить себя и вообще никак не улучшать территорию – чтобы основать там национальный парк. Парк – это вообще абсолютный антипод всего, что мы делали когда-либо в Civilization. Сначала покупаем натуралиста за очки веры (о, так вы наплевали на религию сразу после пантеона… тогда дышите смогом, милейший), потом ищем участок в форме ромба и в четыре клетки площадью – и чтобы престиж там был высшего уровня. И все клетки при этом должны принадлежать одному городу.

Еще нужна гора или что-нибудь столь же живописное. И без единого улучшения! Тогда и только тогда натуралист откроет в этом чудном месте национальный парк. Чего ради такие жертвы? Парк привлекает бездну туристов, что критически важно для культурной победы. Да, победа туризмом осталась почти неизменной.

Никогда еще в серии Civilization планирование территории и застройки не значило так много.

АРХИТЕКТОРЫ ДУШ

Не было еще «Цивилизации», в которой заново не изобрели бы систему культуры. И вот опять! Впервые расценив ее значимость наравне с наукой, разработчики выделили все гуманитарные идеи, открытия и достижения в отдельное древо. А рядом – научное, только ободранное немного. Покорение культурных вершин отличается немногим: вместо очков науки тратятся очки культуры, точно так же открываются всякие строения и чудеса света. Но есть еще и карточки политическо-



КАРТОЧКИ в умелых руках буквально порхают. Взяли одну – наняли армию, взяли другую – построили флот, взяли третью – сэкономили на переоснащении

АЛЬТЕРНАТИВА гонке за гениями – скупить их с потрохами. Всего несколько тысяч золота либо веры – и новенький Альфред Нобель ваш уже сегодня!



КОРОЛЕВА ВИКТОРИЯ забирает награду за самую кислую мину в Civilization VI. Ее Величество умудрилось поссориться со всеми известными нациями. Браво!



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игру предоставил издатель до релиза
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: свыше сорока часов на две завершенные партии и несколько брошенных ближе к финалу

АВТОРЫ ВНОВЬ ОТКАЗАЛИСЬ от художественных пейзажей с чудесами в пользу ускоренной анимации строительства. Вкупе со сменой дня и ночи оно смотрится очень даже ничего



В СОВРЕМЕННОСТИ поселенцы пересаживаются на симпатичный микроавтобус. Ну какой еще город они смогут основать, если не Сан-Франциско?

го курса. Политику Civilization тоже меняет с завидной регулярностью.

Теперь появились искусственные ограничители: в наличии десять схем управления, и чем ближе к современности, тем больше карт разрешено применить. Какой-нибудь фашизм позволяет держать три военных карты, но лишь одну экономическую. Демократия, напротив, – одну военную и три экономических.

И карты совсем не косметические. Одни ускоряют обучение разных видов войск, иногда аж вдвое. Другие дают особые преимущества от торговых путей или от городов-государств. Третьи – очки великих людей, или дополнительные действия для рабочих, или мало ли что еще.

Карты не дефицитные, выдаются они по ходу культурного развития, поэтому разложенный «пасьянс» зависит от вашей стратегии игры, а не от предпочтений. Что еще важнее – курс легко изменить почти в любой момент, чем не мог похвастаться аддон **Brave New World** для **Civilization V**, где тоже внедрили политику. Там каждый выбранный перк оставался с вами навсегда... либо до революции, если давление других идеологий окажется слишком сильным. В Civilization VI же все давление – это неприязнь коммунистической Испании, которую не устраивает ваша торговая республика.

ДОГНАТЬ ЭЙНШТЕЙНА

Подковерная борьба перешла на иной уровень, туда, где ее не ждали, – в гонку за великими людьми! Впервые в серии они перестали быть унифицированными суперъюнитами, и каждому, в зависимости от рода деятельности, дарованы свои умения. Ну разве что великие художники, писатели и музыканты просто заполняют амфитеатры и консерватории продуктами своего творчества.

То ли дело инженеры! Так, один мгновенно строит мастерскую и фабрику (последняя – с повышенным выхлопом) в промышленном районе, другой ускоряет возведение чудес света. И все они внесены в таблицу, где всякий мировой лидер видит, насколько он близок к получению нового гения. Насколько близки его конкуренты – тоже видно. Надо ли говорить, что в Civilization VI борьба за светлые умы почти такая же напряженная, как за чудеса света?

Хотя русских великих людей в Civilization VI не так уж много, радует выбор чудес света, представляющих в игре нашу страну. Эрмитаж и Большой театр – будем считать, что это дань уважения российской культуре. А могли бы и Кремль вернуть, который изображают как собор Василия Блаженного. Или вообще ГУЛАГ какой-нибудь. Но черные страницы истории Civilization старается обходить.

БУСИДО ВЕДЕТ К ХАРАКИРИ

Дипломатия – вечная проблема всех солидных стратегий. Civilization VI зачем-то игнорирует достижения **Civilization: Beyond Earth – Rising Tide**, где удалось хоть как-то выйти из этого экзистенциального кризиса. Здесь же межгосударственные отношения пробуют привязать к неким переменным.

Что это значит? К примеру, Япония следует кодексу бусидо – на языке игры это



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Переведено и озвучено все. Внутриигровые тексты зачитывает не Андрей Ярославский с его чарующим баритоном (вы его знаете по «Клубу игропутешествий»), а другой актер озвучки.

ЯПОНЦАМ ХВАТИЛО ОДНОГО ОСНОВАННОГО ГОРОДА, ЧТОБЫ БЕЗ СТАНДАРТНОЙ УГРОЗЫ «СЕЛИСЬ ПОДАЛЬШЕ ОТ МЕНЯ» ОБЪЯВИТЬ ВОЙНУ И ПОЗОРНО ЕЕ ПРОИГРАТЬ

означает, что ниппонцы уважают сильную армию, подкрепленную верой и культурой. Без оных солидные вооруженные силы кажутся Японии чем-то оскорбительным. Викинги (формально – Норвегия, но мы-то знаем) моментально разлюбят соседа, не контролирующего свои воды (читай: лишенного сильного флота).

К чему это приводит? Вы не успеваете за всеми угнаться и всем угодить. Возможно, поэтому в игре нет дипломатической победы. И большинство окружающих начинает вас тихо ненавидеть. Пусть вы вооружились до зубов – войны все равно не миновать. Принимать условия дружбы не станут даже те, кто настроен хорошо (это отражается смайликом у пиктограммы собеседника). Но стоит вам посягнуть на земли, которые ИИ «зарезервировал» для себя... Короче, однажды японцам хватило одного основанного мной города, чтобы тут же, без стандартной угрозы *«селись подальше от меня»*, объявить войну и позорно ее проиграть.

Шестая Civilization при куда более глубокой механике и лучших стартовых условиях (религия, для которой не нужно покупать дополнение) значительно уступает пятой части в целостности. Виной тому переизбыток элементов, отвлекающих внимание друг от друга. В любой из предыдущих Civilization вы буквально видели след от метлы, которой Сид Мейер выметает все лишнее, но только не здесь.

Другая беда в том, что визуально Civilization VI – самая перегруженная и запутанная из всех игр серии. Вместе с новыми удобствами (прикрепить мирный юнит к военному – сколько лет мы этого ждали!) пришел и бардак: я обнаружил полоску опыта юнита только на десятом часу игры. Меню города – громоздкая таблица с цифрами. А ресурсы вы вообще различать не будете, когда они заполнят собой все отведенное для них поле.

При этом в Firaxis основательно так потрудились над общей стилистикой игры. Пятая часть оглядывалась на ар-деко, а шестая тяготеет к эпохе великих географических открытий. В первую очередь это отражается на облике игрового мира: белые неизученные пятна стилизованы под старинные карты, равно как и места, что затянуты туманом войны. Изящно – не то слово, однако затрудняет чтение карты.

■■■

Значит ли это, что Civilization VI плоха? Вовсе нет, просто это первая Civilization, где черт ногу сломит: курс на эргономичность, взятый в Civilization V, изменен. Пока какая-нибудь **Stellaris** делает все возможное, чтобы стать доступной массовому игроку, Civilization VI топает в сторону остальных игр **Paradox**. Как ценитель подобного мазохизма, я безмерно рад тому, как Civilization адаптирует под себя другие, прежде ею не затронутые элементы человеческой истории, пускай и без рывка, какой совершила пятая часть.

А тем, кто привык к вылизанному интерфейсу, придется потерпеть. Ради такой игры это небольшая жертва, поверьте. ■

ПОРАДОВАЛО:
– районирование городов;
– почти ни одна часть игры не избежала улучшений;
– все новинки работают на усложнение механик.

ОГОРЧИЛО:
– порог вхождения значительно выше, чем у Civilization V;
– после прорывных четвертой и пятой частей Civilization VI не такая уж и яркая.

ДОЖДАЛИСЬ?
Величие Civilization трудно затмить даже роковыми ошибками. К счастью, в Civilization VI таковых нет – она осторожно, без резких движений двигает серию дальше, к звездам, но и... дальше от народа.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:



«Великолепно»



ЭВОЛЮЦИЯ НЕИЗБЕЖНА

ЧТО СТОИЛО БЫ ПОМЕНЯТЬ В CIVILIZATION VI

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Эволюция неизбежна, а изменения необходимы. **Sid Meier's Civilization** вот уже четверть века каждой партией наглядно это подтверждает. И поэтому нет смысла бурчать по поводу того, что в новом выпуске не стали оставлять все по-старому. Более того, подчас, чтобы сделать скачок вперед, необходимо отойти немножко назад, обеспечив себе пространство для разбега перед прыжком.

Именно так серия и поступила: произошли достаточно радикальные изменения, и далеко не все из них к лучшему. В этом материале я расскажу о том, куда, на мой взгляд, должно направиться развитие игры, – не важно, говорим мы о DLC или же о седьмой части.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, БЕССМЫСЛЕННЕЕ

С самого своего появления «Цивилизация» была игрой на очки рейтинга, а каждая партия – соревнованием с самим собой. Сможешь улучшить свой результат? А каков вообще предел? Ключевой момент, за который я критиковал **Civilization V**, – это отсутствие влияния уровня сложности на рейтинг очков.

Если в самой-самой первой «Цивилизации» усложнение игры приводило к закономерному увеличению итогового рейтинга, то в пятой части коэффициента не было: что на «Поселенце», что на «Божестве» каждое заработанное очко так и попадало в таблицу результатов. Это при том, что заработать 300 очков на последней сложности на порядок тяжелее.

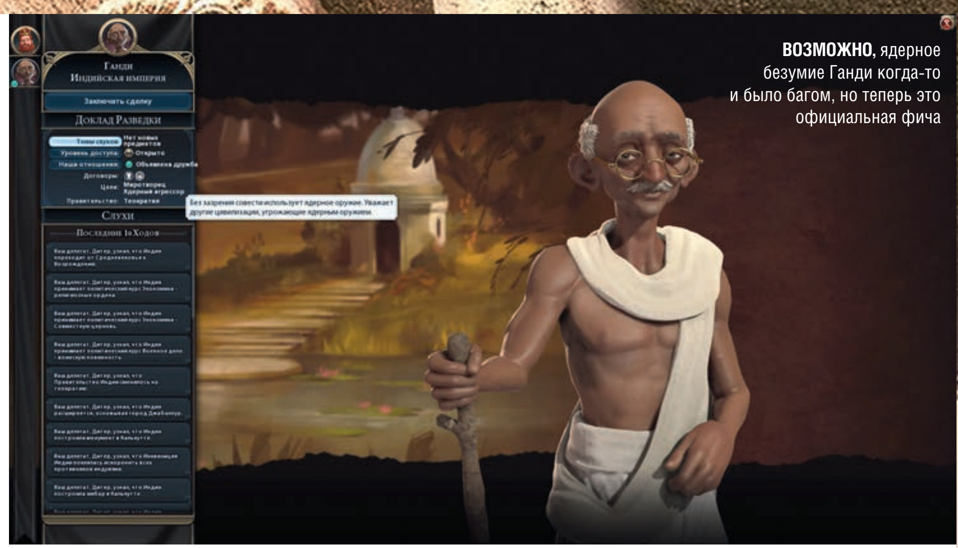
Получается, максимальный счет можно сделать именно на «Поселенце», где на тебя не давят ограничивающие факторы в виде штрафов. Как результат – после покорения «Божества» возвращаться к этой сложности уже нет смысла, все дальнейшие рекорды ставятся максимум на «Военачальниках» да «Вождях».

А в самой первой «Цивилизации» награждали за то, что ты побеждаешь в игре раньше положенного. Запустил космический корабль в 1900 году? Призовые очки в студию! Сумел завоевать всех-всех к 1300-му? Вот тебе премия! Эта система поощряла быстрые тактики, что наращивало темп игры. За счет простейшей системы бонусных очков разработчики частично решили одну из главных проблем пошаговых стратегий, известную под названием «черепаховой болезни». Это когда все очень медленно, партии растягиваются и на 80% состоят из рутины.

В Civilization VI ситуация еще хуже, чем в пятой: игра разучилась запоминать мои результаты в таблице рейтингов. Ключевая система мотивации для прогресса внутри игры просто убрана. Конечно, нам показывают наши результаты в сравнении с результатами лидеров вроде Октавиана Августа, но мы что – сами должны запоминать результаты своих партий? На бумажках записывать? **Firaxis Games** трудно реализовать то, что было в первой части... да что там, почти в каждой игре эпохи «Денди»?

Я могу понять, почему отказались от общемировых рейтингов: в таблицах пятой части сейчас исключительно читеры, выигрывающие партии на первом ходу с астрономическим счетом. Но зачем вообще всю систему рейтингов убирать, оставляя жалкий обрубок как дань традиции?





ВОЗМОЖНО, ядерное безумие Ганди когда-то и было багом, но теперь это официальная фича



В ИГРЕ есть настройка смены дня и ночи. Иногда получается очень красиво

Определенно – нужен полноценный рейтинг, коэффициенты за сложность и поощрения за раннюю победу.

НЕБЛАГОПОЛУЧНЫЕ РАЙОНЫ

Введение городских районов, наверное, главная новинка серии. Сама по себе идея интересная, перспективная и прорывная. Не исключено даже, что направленная как раз на борьбу с «черепашьей болезнью». В перспективе. Потому что пока эффект скорее обратный.

Во-первых, похоже, именно из-за районов из игры убрали очереди строительства – самый, пожалуй, важный инструмент борьбы с рутиной. Позволю себе повториться: игра всегда велась на счет, и наибольшее число очков можно получить, вырастив максимум упитанных, довольных и застроенных по уши городов. То есть неизбежно окунаясь в эту самую многочасовую монотонную рутину. Наличие очередей строительства позволяет заметно сократить время ковыряния в городах. Но сама по себе очередь – полумера. Нужны заготовки, чтобы можно было выбирать один из типовых вариантов развития города сразу после его основания и забывать о нем ходов на тридцать. Это было блестяще реализовано еще в **Call to Power**.

Возможно, конечно, создатели искалечили рейтинг нарочно, чтобы лишить нас стимула гнаться за счетом, и следом за снятием цели отбирают у нас удобные средства ее достижения. А реиграбельность, которую давали погоня за максимальным счетом и выращивание кучи крутых городов, вздумали свести к быстрым сетевым матчам. Но, простите, зачем ради динамичного мультиплеера убивать одиночную игру? Их вполне можно развивать параллельно, вводя разные системы правил. Что было неплохо реализовано в пятой части.

Во-вторых, сама постройка района занимает время, требует действий и потому затягивает игровой процесс. Гораздо логичнее сделать так, чтобы мы размечали район (отдельно от очереди строительства!), через пару ходов получали с него прибыль и могли строить нужные строения. Или сразу получали в районе первое здание, приносящее пользу.

Третья проблема районирования – что в текущем виде оно позволяет запороть партию. Вот пример. Усталость от войны понижает настроение граждан. Низкое настроение замедляет рост города. Строительство новых районов требует роста населения. Получается, что, если у населения города резко упало настроение, а лимит районов уже исчерпан, построить в городе здание для его улучшения у вас просто не получится.

Прежде мы всегда могли быстро организовать постройку храмов или арен, чтобы нормализовать ситуацию, сейчас же ее можно исправить только через политические действия или экстренную закупку у других держав редких ресурсов. Оба эти метода, понятное дело, тоже довольно ограничены. Гораздо лучше было бы вообще не вводить район развлечений, а улучшающие настроение здания размещать в центре города. Ну или не вводить лимит на количество районов в зависимости от населения.

Еще в первых партиях ощущалась нехватка суда – здания для успокаивания населения в оккупированном городе. На самом же деле эту механику перевели в дипломатическую плоскость, и это очень интересное решение. Избавиться от штрафов теперь можно, заставив историческую

Военная победа
Америка

Информация | Рейтинг | Повтор

Вы достигли того же, что и Этельред Неразумный

Имя лидера	По очкам
4. Карл Великий	1 900
5. Уинстон Черчилль	1 800
6. Нельсон Мандела	1 700
7. Марк Аврелий	1 600
8. Жанна д'Арк	1 500
9. Шарль де Голль	1 400
10. Симон Боливар	1 300
11. Лех Валенса	1 200
12. Иван Грозный	1 100
13. Генрих VIII	1 000
14. Герберт Гувер	900
15. Людовик XIV	800
16. Невилл Чемберлен	700
17. Эндрю Джексон	600
18. Нерон	500
19. Уоррен Г. Гардинг	400
20. Этельред Неразумный Да, только пять минут, ладно?	315
21. Дэн Куэйл	0

Повтор ролика | Главное меню | Еще хотя бы один ход!

ПОСМОТРИТЕ на свой счет. Запомните его. Сделайте скриншот. Потому что таблица не сохранит ваших успехов



НАУЧНАЯ ПОБЕДА: создание колонии на Марсе. По умолчанию – к 2050 году. Реализм!

ВОЕННАЯ ПОБЕДА, пожалуй, самая простая. Если карта небольшого размера

родину отказаться от притязаний на город. Этот изящный ход позволил избавиться от очередной городской постройки – вот пример того, как надо отсекать лишнее, не лишая игрока важного инструмента.

А вот вам пример того, как инструмент отобрали, не дали ничего взамен и от этого хочется выть. В игре нельзя продавать и сносить здания. Ладно, когда речь идет о районе – снести акведук и поставить развлечения, – это действительно было бы очень жестко по отношению к жителям. Но здания-то почему? Это стало особенно важно с введением специализации, ведь в некоторых районах появились взаимоисключающие здания. Почему казармы и конюшни не могут стоять вместе? Что мешает построить две военные базы? Чем картинная галерея мешает музею археологии?

Ответов нет, но суперспециализация изрядно раздражает. На мой взгляд, эксперимент неудачен, и от взаимоисключающих зданий нужно избавляться. А продажу домов, наоборот, вернуть – в случае экономического кризиса контролируемая продажа кушающей денежки недвижимости всегда спасала.

ЧУДЕСНОЕ НАСТРОЕНИЕ

В шестой части довольство населения перестало быть критически важным параметром: его сложнее испортить, и оно не так заметно влияет на развитие города. Зато и инструменты решения проблемы стали куда менее эффективными.

Помните, как благодаря религии в пятой части было хорошо строить везде пагоды? Забудьте! Теперь есть только улучшение «медитация дзен», и то конкуренты стараются его ухватить в первую очередь. Чудеса света не сильно помогают – кроме «Стадиона Маракана», конечно, но он доступен в последней трети игры.

Правда, дополнительным источником довольства стали города-государства и великие люди – изобретатели духов и игрушек. Но подгадать рождение такого таланта к началу депрессии можно разве что случайно. Если настроение вдруг испортилось, резко повысить его, накупив нужных зданий, уже не получится.

Получается, что нам дали кучу слабых ситуационных инструментов, зачастую зависящих от внешних факторов. Это шаг в сторону реализма, но раньше игра все-таки чаще давала прямые способы контроля над ситуацией. Получается, у нас все меньше возможностей прийти в игру с готовым планом и реализовывать его по ходу развития – придется изобретать на ходу, подстраиваться под условия. Это очень мощный способ бороться с появлением универсальной, оптимальной схемы развития. Надеюсь, этот вектор сохранят в дополнениях.

Схожая тенденция прослеживается и с чудесами. С требованиями к их постройке разработчики поступили очень жестоко. Если в прошлой части только для нескольких чудес требовались изыски вроде горы или холмов, то теперь почти каждому чуду подавай правильную площадку и правильный район по соседству. Если ты не планировал город изначально под конкретное чудо света и не ставил районы нужным образом – постройка, скорее всего, вообще не состоится. Теперь придется держать в голове требования к чудесам и ставить районы с оглядкой на дальнейшую постройку какого-нибудь Венецианского Арсенала. А порой и вообще закладывать отдельный город под конкретное чудо.

И поскольку все чудеса отныне занимают важные городские клетки, в одном городе их массово строить, как раньше, не вый-



ДВА ХОДА ДО КОНЦА ПАРТИИ, Индия чуть-чуть ведет в счете. Ганди, ты вроде говорил, что любишь ядерные боеголовки?

С 32 ЕДИНИЦ НАСЕЛЕНИЯ ДО 13... Ядерное оружие, определенно, зло!

дет – они просто «задушат» мегаполис, да и место закончится. Это в общем-то позитивное изменение. Теперь партии редко начинаются с гонки за чудесами. Кстати, по субъективным ощущениям, чудеса ослабили и реально важных среди них осталось немного. Вечны в своей пользе в «Цивилизации», похоже, только пирамиды – в шестой части они дают рабочим дополнительный заряд на строительство.

С зарядами система интересная, хотя может показаться, что она работает на «черепашью болезнь»: рабочих нужно постоянно строить или покупать, что занимает очереди и растягивает партии. С другой стороны, их не надо постоянно гонять с одного конца континента на другой, а улучшения они строят мгновенно. В глобальной перспективе, видимо, плюсы перевешивают минусы.

Не менее эффективное решение – отдать протаптывание дорог на откуп караванам. Если раньше планирование дорожной сети было одной из главных городских проблем, то сейчас этот процесс требует много меньше времени и внимания. В отличие от новой проблемы – жилищ для населения.

НУЖНО ПОСТРОИТЬ ЗИККУРАТ!

Зачем разработчики ввели еще один фактор роста населения – не понятно. Возможно, чтобы более логично оправдать районирование. Или чтобы на ранних этапах заставить игроков строить города только на реках, как в реальной истории. Так или иначе, помимо положительного баланса казны, настроения и наличия пищи, на рост городов теперь еще влияет и лимит жилья. Решение проблемы, разумеется, опять займет заметное число позиций в городской застройке. Постройте амбар, проведите акведук, проройте канализацию, воткните пригород. И все это вместо того, чтобы клепать армию или двигать вперед экономику.

Мне не нравится это нововведение. Вполне вероятно, оно потом раскроется глубже, но пока просто раздражает. По мне, появление самой технологии многоэтажных домов (при переходе в соответствующую эпоху в городе появляются небоскребы) должно полностью решать проблему.

Есть сложности, куда более интересные для преодоления. Я давно мечтаю о возвращении в серию экологии, когда чадящие заводы устраивают выбросы, а понурые рабочие, чертыхаясь, убирают загрязнения, – а все потому, что вы сэкономили на атомной электростанции и общественном транспорте.



ЗА СБРОС АТОМНОЙ БОМБЫ тут даже ачивки не дают

Эта механика из первой части, во-первых, отражала реальные проблемы мегаполисов, а во-вторых, проявлялась только после промышленной революции и не забивала собой всю игру. Впрочем, раз уж религию нам выдали на старте, то дополнение про экологию нам наверняка светит. Особенно если учесть, что в игре уже есть такая штука, как национальный парк.

Дополнения очень нужны. В игре по сравнению с пятой частью мало почти всего – зданий (и возможности спокойно их строить и продавать), цивилизаций, чудес света и природы, типов карт. Карту с Землей не завезли, опять придется надеяться на фанатские решения! Кроме дополнений, хотелось бы грамотной доработки интерфейса. Потому что в текущем виде он хоть и довольно приятен, но недостаточно информативен.

Раз уж Civilization VI так сильно повысила требования и к планированию, и к принятию решений на ходу, то и информацией меня должны обеспечивать исчерпывающей. И всякими другими инструментами. Пока же игра их скорее отбирает.

Самое болезненное для меня – пропажа возможности переименовать город. Это мое любимейшее развлечение еще с первой части! Даже юнит переименовать можно! Почему город нельзя?! Может, конечно, где-то в недрах интерфейса есть кнопочка, отвечающая за эту критически важную опцию, но за сорок часов игры я ее не обнаружил. Зато спустя двадцать я нашел полоску опыта у юнитов. Это кто же ее догадался сделать толщиной в два миллиметра и засунуть в самый низ экрана?! Верните. Переделайте. Доработайте. Прямо вот срочно!

И почему во всем этом многообразии справок и менюшек я не могу найти простую информацию о том, когда у города будет следующее расширение границ и какой гекс он захватит следующим? От чего зависит итоговая стоимость производства того или иного здания: почему указана базовая 60, а мне для постройки надо затратить 238? Я понимаю, когда стоимость падает относительно базовой – работают бонусы от политики, – но от чего она может расти, да еще так сильно? Это скрытая механика или просто опечатка? Почему я не могу четко понять, повышает ли настроение граждан каждый редкий ресурс или только каждый уникальный, а повторы не в счет?

Опять же про настроение: где мне посмотреть общий уровень усталости от войны? Или он рассчитывается отдельно для каж-



ЗА ПРИСУТСТВИЕ
этой картины игре можно простить три четверти ее недостатков

дого города? И где, наконец, мне узнать тот самый уровень милитаризма, который так сильно портит дипломатические отношения? Раз он такой важный – сделайте мне, пожалуйста, индикатор!

ИСКУССТВЕННЫЙ ИДИОТ

От моей персональной боли перейдем к тому, от чего недовольно скривилась минимум пятая часть игроков. А именно – о дипломатии и лидерах. Те ведут себя довольно странно, зачастую объявляют войны в заведомо проигрышной ситуации и по совершенно смешным поводам. При этом в самих войнах только и делают, что пригоняют бестолковые армии, которые радостно складываются под стенами наших городов.

Нам с самого начала обещали более предсказуемых и импульсивных лидеров – мы их и получили. Да, в основном это параноики, и самые большие их армии состоят из тараканов и маршируют непосредственно в головах политиков. Их может взбесить то, что у вас мало воздушных юнитов или что вы не успели принести к ним на территорию свою религию, – но мы действительно можем понять, что именно их напрягло или успокоило в наших действиях. Тут система работает честно.

Нельзя отрицать, что ИИ в данный момент глуп, но этот глупец обзавелся довольно любопытной чертой – целеустремленностью. Он еще не умеет воевать, но уже может построить армию, которая приводит в трепет своими размерами. Если он хочет религиозной победы, он пошлет к вам на территорию человек двадцать апостолов, которые будут зажимать в темных углах ваших инквизиторов и забивать их до смерти своими религиозными сочинениями.

Если к этой целеустремленности добавить еще и грамотные тактические решения, ИИ станет очень грозным противником, с которым придется все меньше воевать и все больше договариваться. Так что я даже не знаю – ждать ли поумнения Искусственного Идиота или пускай все так останется?..

А вот в дипломатии точно есть над чем поработать. Система, позволяющая заручиться обещанием не делать тех или иных вещей, в игре есть и работает. Но слово свое никто не держит, и штрафов за его нарушение не видно.

Допустим, мне пообещали не обращать мои города в свою веру, а спустя два хода уже нарушили это обещание. Мне нужен механизм ответных санкций. Где возможность объявить войну с минимальными штрафами или требования о возмещении ущерба иными способами? Очень странно не сделать в игре, где поводом для войны без штрафов может стать отсталость цивилизации, механизм начала войны за нарушение обещания. Пожалуйста, заверните в ближайшее DLC!

ЭТИКА И ЭСТЕТИКА

После первого знакомства с игрой кажется, что в ней заметно вырос фактор случайности. На самом же деле и да, и нет. Точно возросло число скрытых механик и увеличилась зависимость развития от стартовых условий. Случайными, насколько я могу судить на данный момент, стали очереди великих людей и набор городов-государств, чье влияние на игру заметно возросло (а количество при этом сократилось).

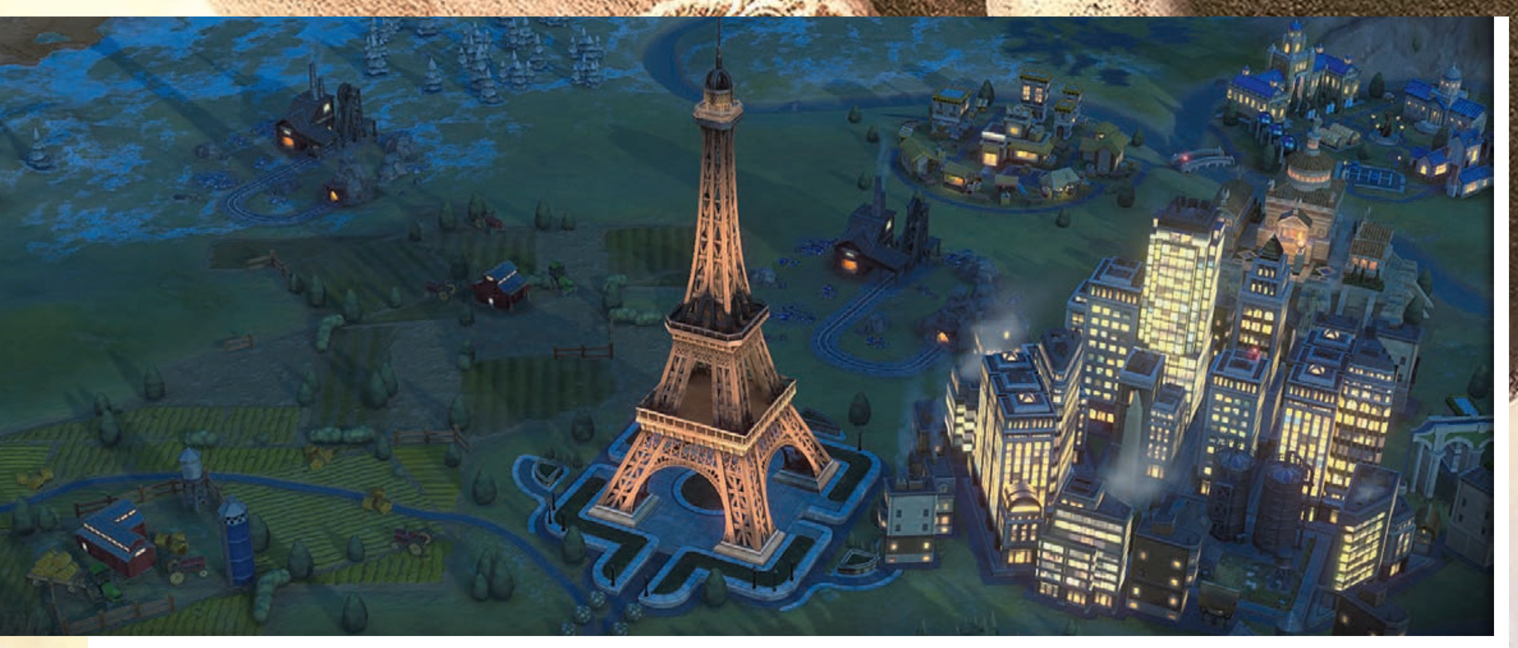
Варвары стали сильнее и опаснее, но у них появились свои правила поведения, и теперь главное – не позволять разведчикам вернуться в лагерь со сведениями о вашем городе. Количество деревенек с жителями уменьшилось, да и сами бонусы отныне менее полезны: 60 золотых или дополнительный разведчик вовсе не те плюшки, что могут вам заметно помочь на раннем этапе. Это вроде бы и правильное нововведение, но грустное – «коробочки» с возможными ценными призами игроку открывать всегда приятно, и постепенный уход от этой механики забирает часть позитивных эмоций от игры.

С поселениями и лагерями связана и дизайнерская недоработка: их очень плохо видно на карте в обычном режиме. А уж то, что при появлении варварского лагеря на открытой территории больше не выскакивает предупреждающее сообщение, вообще свинство. Очень жду решения этой проблемы в первом же крупном патче.

Это странные недочеты, если принять во внимание, какая колоссальная работа была проведена Firaxis за шесть лет с глобальной картой: она стала отлично читаться и без стратегического режима, а строящиеся объекты городов вписаны просто потрясающе, особенно чудеса. Больше нет клубков дорог и некрасивых развязок, все предельно аккуратно и красиво.

Чего не могу сказать о стратегическом режиме – ему грубый стиль рисовки и ломаные линии границ клеток на пользу не пошли, это выглядит недостаточно красиво в сравнении с Civilization V. Благо при такой красивой стандартной карте стратегический режим уже в общем-то и не нужен.

По гексам я не пересчитывал, но, по ощущениям, карты стали меньше, городов много не построишь (а раньше можно было две-три сотни наклепать!), да и в целом масштабность происходящего заметно сни-





ДВА РЕЖИМА, ОДНО МЕСТО. По мне, так и обычный предельно информативен

зилась. Это, с одной стороны, может быть результатом борьбы с «черепашьей болезнью», с другой – способом сэкономить ресурсы компьютера.

Я хорошо понимаю такую тенденцию, но все равно внутренне ей противлюсь – больше всего я люблю делать огромные цивилизации по всей поверхности планеты. Но в общую политику «не смотри на счет» – «не строй очередями» – «не планируй всю стратегию заранее» уменьшение масштаба вписывается.

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Последнее, что хочется проанализировать, – пути к победе. Дипломатическую победу заменили религиозной, и это очень логичный шаг: договориться со всеми ввиду количества причуд и скверных характеров у здешних лидеров почти невозможно.

Религия, по большому счету, теперь имеет основной смысл именно для победы, обеспечивать высокое настроение или развитую экономику с ее помощью затруднительно. Зато, если вы не стремитесь к религиозной победе, то можете совсем не заниматься вопросами веры, предоставляя другим странам спокойно проповедовать на ваших атеистических просторах свои взгляды. Во многих случаях это будет лучшей стратегией – потому как заниматься религией приходится в ущерб всему остальному, а война религиозных юнитов на редкость скучна, муторна и однообразна. Просто огромная армия проповедников лезет на территорию другой державы и начинает монотонно обращать все города, попутно истребляя в диспутах представителей местной веры. Это примерно как воевать огромной армией стартовых воинов – лишено всякого тактического начала.

Почему-то никаких социальных институтов, защищающих от подобных нашествий, не придумали (шпионаж в плане защиты проработан много лучше). Быть может, оставили для DLC. Пока же единственный разумный способ обороняться – объявить противнику обычную войну и перебить его проповедников. В любом случае систему религиозной войны и победы надо доводить до ума – если не усложнением, то хотя бы балансом защиты и нападения.

Космическую победу переработали не сильно, но довольно интересно – враг теперь может ломать ваши ракеты с помощью шпионов. Очень перспективная механика, которая позволит делать концовки сетевых партий жаркими и интересными.

Единственное, что мне показалось неудобным: производить детали корабля можно только в городе с космопортом. В пятой части детали производились где угодно и «приезжали» (они считались юнитами) в столицу, откуда должна была идти отправка на орбиту. Сейчас же приходится ставить в нескольких городах космопорты или мучительно производить детали базы в одном и том же городе по очереди.

■■■

В завершение повторюсь: я в этой статье не намеревался обругать новую «Цивилизацию», я просто анализирую, что в ней изменилось по сравнению с прошлыми частями и почему, а также что надо добавить, чтобы стало лучше.

Sid Meier's Civilization VI – игра весьма сложная по своему устройству, и совершенно нормально, что в ее «ванильной» версии масса недоделок, неоптимальных решений. Почти все нововведения пытаются бороться с главным бичом пошаговых стратегий – «черепаховой болезнью», а это очень грозный враг, которого за один раунд не одолеть.

И еще. Сдается мне, что Firaxis планирует в будущем выпускать игру на планшетах. Уж больно много изменений сделано для оптимизации, уж слишком яркая графика и небольшой вес у игры. ■

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК EA DICE
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ www.battlefield.com
НЕОБХОДИМО Core i5-6600K, 8 ГБ, 2 ГБ видео

BATTLEFIELD 1

НА ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ БЕЗ ПЕРЕМЕН

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Если верить историческому анекдоту, 1 апреля 1915 года случилась забавная вещь. Боевые действия шли вовсю, когда над позицией немцев пролетел французский самолет, сбросивший внушительных размеров снаряд. Само собой, люди перепугались и кинулись наутек, но вместо взрыва увидели огромный мяч, на котором красовалась надпись «С первым апреля!».

Это, наверное, один из лучших примеров того, что даже во время войны жизнь продолжается. Что стреляют, взрываются и умирают самые настоящие люди со своими мечтами, чувствами, характерами... и родными, что ждут их дома. **Battlefield 1** с самого первого сюжетного трейлера объявила, что игра будет посвящена как раз им, маленьким, но важным историям обычных людей, чьи жертвы привели к победе. В **DICE** честно попытались их показать, но не получилось.

Зато здесь есть красочные взрывы, разрушаемость, отличный звук и прекрасный мультиплеер. Как всегда.

ПОТЕРЯННОЕ ПОКОЛЕНИЕ

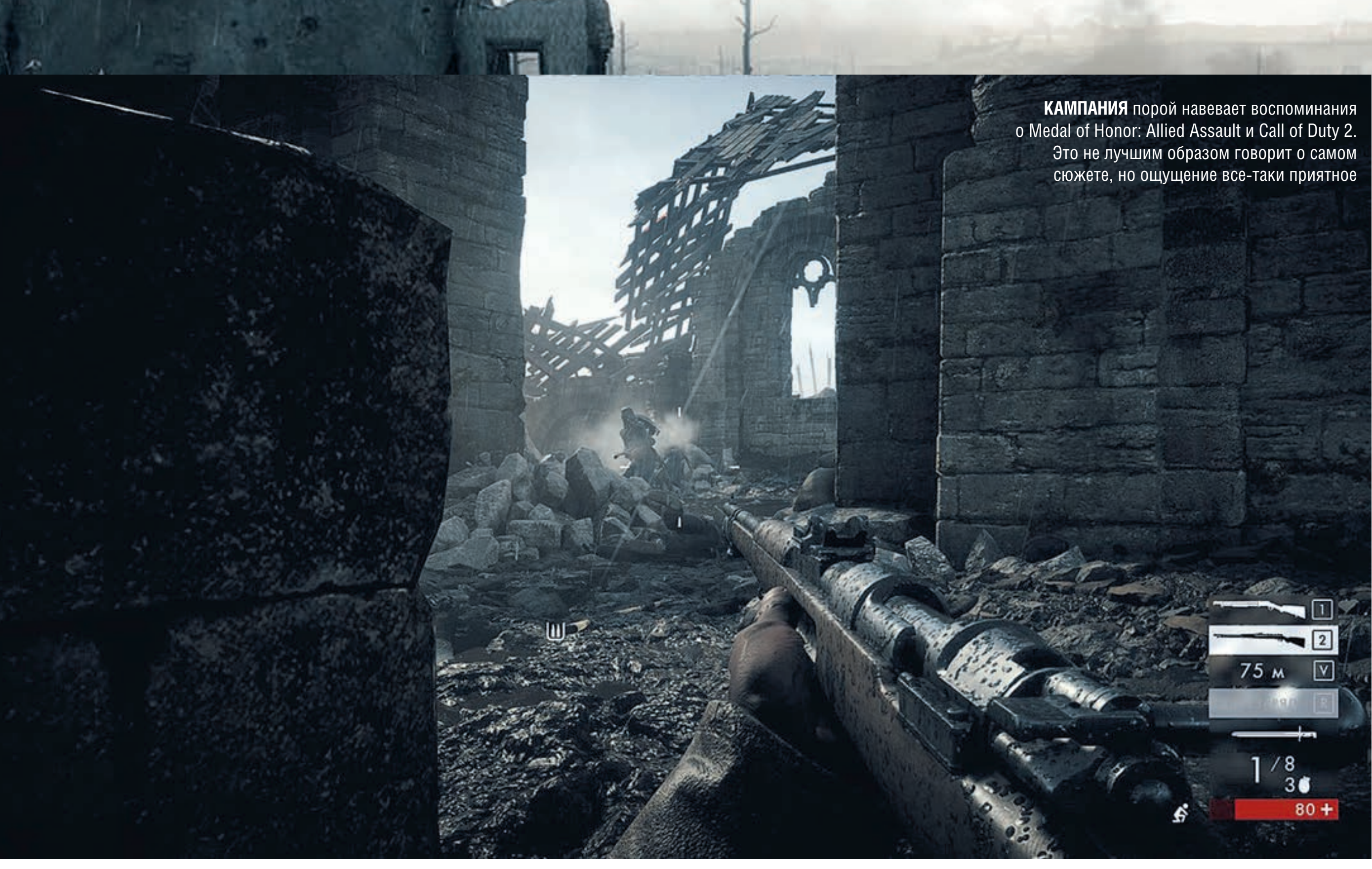
С первого кадра складывается впечатление, что идея перенести действие Battlefield 1 во времена Первой мировой войны возникла после выхода **Valiant Hearts**. Уж очень эти игры схожи по настроению, да и темы пытаются раскрыть идентичные. Так, местный сюжет – это несколько историй о героях и событиях той войны. Здесь нашлось место для самых разных зарисовок – и об экипаже танка Mark V, и о летчиках британских ВВС, и о жертвах, принесенных итальянскими ардити, и об австралийских героях, сражавшихся с османцами на берегах Галлиполи. Даже легенду о Лоуренсе Аравийском затронули.

Каждой истории посвящено по миссии продолжительностью в полтора-два часа, и рассказчики честно пытаются нас растрогать и впечатлить. Они делятся реальными фактами о Первой мировой, герои всячески изображают драму, а на фоне, как и полагается, играет величественная, чуть печальная музыка. И сначала действительно кажется, что у DICE все получилось.

Но со временем это впечатление рассеивается: на такую серьезную тему разработчикам просто-напросто не хватило хронометража и таланта сценаристов. Роликов здесь мало, по ходу игры герои почти ничего интересного не обсуждают, а события разворачиваются очень стремительно. Только-только персонаж появился на экране, и вот его уже убивают, пытаясь зачем-то нагнетать обстановку. Смотрится все это странно, ведь за час не узнаешь о героях ничего занимательного и просто не успеваешь к ним привязаться. Вот персонаж умирает, на фоне играет трагичная музыка, а единственная мысль, которая возникает в голове в эти секунды: «Да как же зовут парня, что сейчас подорвался?»

Иногда в происходящее трудно поверить еще и потому, что события кажутся нелогичными, наигранными. Одни герои то и дело впадают в неоправданные истерики,





КАМПАНИЯ порой навевает воспоминания о Medal of Honor: Allied Assault и Call of Duty 2. Это не лучшим образом говорит о самом сюжете, но ощущение все-таки приятное



ЛИЦА И МОДЕЛИ персонажей в роликах отличные. Жаль, что показывают их нечасто

ПО НАСТРОЕНИЮ карты в игре разительно отличаются от всего того, что было в серии до этого

другие пытаются вести себя по-геройски там, где это не к месту. А порой на экране происходят совсем уж нереалистичные штуки в духе фильмов категории Б – с чудесными спасениями, глупыми самоубийственными атаками и необъяснимыми чудесами (обойдемся без примеров, это все спойлеры). После уймы книг о войне, после множества хороших фильмов, после той же Valiant Hearts, что сводила воедино и блестяще рассказывала линии сразу нескольких героев, все это смотрится не лучшим образом.

В итоге сценарии кажутся сумбурными, наивными, словно сказки, написанные детьми и для детей. Положительное впечатление оставляет разве что история австралийского офицера Фредерика Бишопа: он пытается помочь молодому и неопытному соотечественнику пережить сражение. Да, она проста, но зато мотивы героя понятны, он не творит глупостей и с самого начала вызывает симпатию. В него нетрудно поверить.

ВЕТРА СВОБОДЫ

Геймплей Battlefield 1 тоже неоднозначен: порой он дарит очень интересный опыт и удивляет, порой вгоняет в сон. Дело в том, что авторы решили отойти от формулы **Call of Duty** с ее коридорной линейностью и создать эффект песочницы. Почти каждый уровень – это открытая область со своими задачами и способами их решения (даже в танковых этапах). Почти всегда есть несколько путей, на врагов можно напасть с тыла или вовсе проскользнуть незамеченным, и иногда это дарит приятные моменты. Устранить снайперов на наблюдательных пунктах и снять цели издалека из винтовки с глушителем. Заложить под вражескую технику взрывчатку и устроить диверсию. Зайти в тыл и перестрелять противников из их же пулеметов. Или просто незаметно прокрасться в лагерь с ножом в руках. Вариантов развития событий много, и среди них попадаются действительно интересные.

Только вот часто бывает и наоборот: простор вроде есть, а делать нечего. Вы просто ползете вперед и, зевая, либо обходите врагов стороной, либо безостановочно поливаете их огнем. Шведы шли в нужном направлении – они попытались дать больше свободы, сделать геймплей умнее, – но забыли, что даже в песочнице нужна хоть какая-то постановка и интересные ситуации. Вместо этого они дают область, ставят задачи, засыпают врагами – ну а вы развлекайтесь как-нибудь сами. И ничего похожего на снайперский этап в грозу из **Bad Company 2** здесь нет и в помине.

При этом временами все это усугубляется скверным стелсом. Враги не всегда ведут себя адекватно, а иногда замечают героев тогда, когда, казалось бы, это невозможно, и наоборот. Да и вообще здешний искусственный интеллект – еще одна проблема игры. Иногда противники могут удивить: заходят сзади, окружают и подавляют огнем. А иногда теряются и начинают вести себя по-дурацки: утыкаются в коря-









SANDBOX-этапы временами страдают из-за глупых противников и не всегда удачного дизайна уровней, но выбранное направление не может не радовать. Хороших песочниц сейчас очень мало, и кто знает, может, в следующей игре у DICE все выйдет на порядок лучше

ги, двигаются кругами, куда-то уходят или прут на рожон. Однажды они даже по очереди забегали в дверной проем, чтобы тут же умереть.

МЕЧТА ПИРОТЕХНИКА

Но все спасают классические фишки серии Battlefield – потрясающая работа со звуком и картинкой, а также разрушаемость. Когда на танке едешь по огромному полю боя, рядом бежит пехота, гусеницы реалистично месят грязь, а здания с характерным грохотом разлетаются на мелкие кусочки... хочется вопить от счастья. Иногда бывают ситуации, которые ни одна другая игра пока генерировать просто не способна.

Вот вы, управляя танком, случайно выстрелили в здание, где немцы хранили артиллерийские снаряды, и взрывом тут же разрушило несколько домов. Или решили попробовать себя в роли снайпера, пристроившись на балкончике мельницы, а немцы разнесли его из противотанкового оружия прямо под ногами у героя. Если вы спрячетесь от противника, враг может буквально взорвать стену или обрушить потолок. И все это с фирменным, объемным, сочным звуком, когда кажется, что война пришла прямо к вам домой. Пули пролетают будто прямо над ухом, а во время взрывов невольно хочется оглянуться, чтобы проверить – это в игре все взрывается или за окном.

Воздушные бои – вообще отдельная история. Здешние аэропланы управляются очень легко, но тут, в отличие от какой-нибудь **World of Warplanes**, чувствуется вес самолета, манипуляции с тягой, он куда быстрее и маневреннее, благодаря чему во время полетов испытываешь совсем другие ощущения. Особенно приятно, когда проносишься вдоль скалы, делаешь мертвую петлю или вплотную следуешь за противником, в щепки разнося его крылья из пулеметов. Когда враг с характерным звуком уходит вниз, к земле, объятый пламенем, – это непередаваемо, это надо испытать самому!

И вот тут очень кстати на сцену выходит мультиплеер. В Battlefield многопользовательская составляющая всегда была на первом месте, и новая часть не исключение. Все прелести, описанные выше, – и разрушаемость, и громкие взрывы, и воздушные бои, и масштаб – в сетевой игре раскрываются на полную катушку. При этом в ней никто не пытается изображать натянутую драму, вместо тупых ботов на сцену выходят реальные игроки, и благодаря этому все перечисленные плюсы играют новыми красками.

За то время, что у нас было на подготовку рецензии, мы успели протестировать только режим «Операции». Но уже после нескольких часов стало понятно, что мнение о сетевой игре по итогам вряд ли изменится. Идут годы, меняются правила



ФАНАТЫ современных воздушных боев, вполне возможно, будут разочарованы, но полеты и зрелищные дуэли с немецкими асами определенно относятся к лучшим моментам одиночной кампании

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: чуть больше семи часов на всю сюжетную кампанию и примерно столько же на режим «Операции»

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью переведена на русский. И хотя далеко не все голоса подходят героям, за озвучку хочется сказать отдельное спасибо – отвлекаться на английский или субтитры во время ожесточенных боев просто неудобно. В самом тексте ошибки иногда случаются, но в целом придраться особенно не к чему.

и сеттинг, но ощущения Battlefield оставляет те же, что и раньше. Все так же носятся по полю толпы солдат, на узких улочках свистят пули, вражеские танки разносят здания над головой. Даже вездесущие кемперы на месте. Как и раньше, создается ощущение сумбурного, но почти взаправдашнего сражения. И это прекрасно!

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

В конце концов, на руку проекту играет и сам сеттинг. Первая мировая дает свежие ощущения, которых кому-то может не хватать. Попытка привыкнуть к изменениям, продиктованным новым временным периодом, – это отдельное удовольствие. Здешнее оружие стреляет совсем не так, как современные образцы: где-то удивляют отдача и скорострельность, где-то непривычная баллистика, когда пуля уходит вниз уже на маленькой дистанции. К каждой винтовке нужно привыкнуть, а использовать штык иногда просто забываешь.

К влиянию новой авиации, представленной медлительными и хрупкими аэропланами, а также к неповоротливым танкам и живым лошадям тоже надо привыкать. Они умудряются менять сложившиеся привычки и приемы, так как, сидя в окопе, не ждешь, что туда может запрыгнуть, разрубая всех саблей, всадник. А находясь в воздухе, забываешь, что сбить тебя теперь может и пехотинец, метко стреляющий из винтовки. Есть тут и все соответствующие Первой мировой атрибуты: иногда с неба падают гигантские дирижабли, можно попасть под газовую атаку. На пользу пошли даже новые карты: вести бои в грязных окопах или на узких улочках солнечного французского города как минимум непривычно.

Правда, о реализме при переносе игры на рельсы Первой мировой речь и не шла. Более того, в этом плане игра гораздо больше напоминает даже не номерные части серии, а **Star Wars Battlefront** с ее аркадной моделью техники и немного поверхностным, но очень веселым геймплеем. Порой сходство вообще удивительное, начиная от режимов и заканчивая отдельными элементами интерфейса и даже шрифтами. Но если вам не понравились «Звездные войны» от DICE, расстраиваться раньше времени не стоит, ведь неизменные фишки серии вроде разрушаемости и огнестрельного оружия обеспечивают совсем другие впечатления от сражений.

■■■

Глядя на финальную оценку, нужно понимать, что выставлена она за весь набор: мультиплеер и сюжет. Да, получить удовольствие от однопользовательской составляющей можно, но она явно здесь не главное. Как это часто бывает у DICE, рассказать действительно взрослые и интересные истории у них снова не получилось.

Зато в мультиплеере шведы, как всегда, творят чудеса. Как и во всех Battlefield, здешние сражения – это масштабные, зрелищные и яркие схватки. Такого большого и громкого военно-пиротехнического праздника нет больше нигде. И вряд ли кто-то сможет в ближайшее время хотя бы приблизиться к ним в этом плане. ■

ПОРАДОВАЛО:
– отличный мультиплеер;
– оригинальный и интересный сеттинг;
– разрушаемость, масштаб и ощущение войны;
– потрясающая работа со звуком и музыкой;
– визуально игра прекрасна.

ОГОРЧИЛО:
– диалоги, сценарий и нелепые попытки создать драму;
– иногда по ходу кампании играть становится скучно;
– заскоки искусственного интеллекта;
– мелкие баги.

ДОЖДАЛИСЬ?
Методы DICE, как и сам Battlefield, не меняются. Новая игра – это уже стандартный для студии комплект из отличного мультиплеера и необязательной кампании. Набор не идеальный, но внимания заслуживает. Все-таки игры по Первой мировой, тем более хорошие, выходят редко.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:



«Отлично»

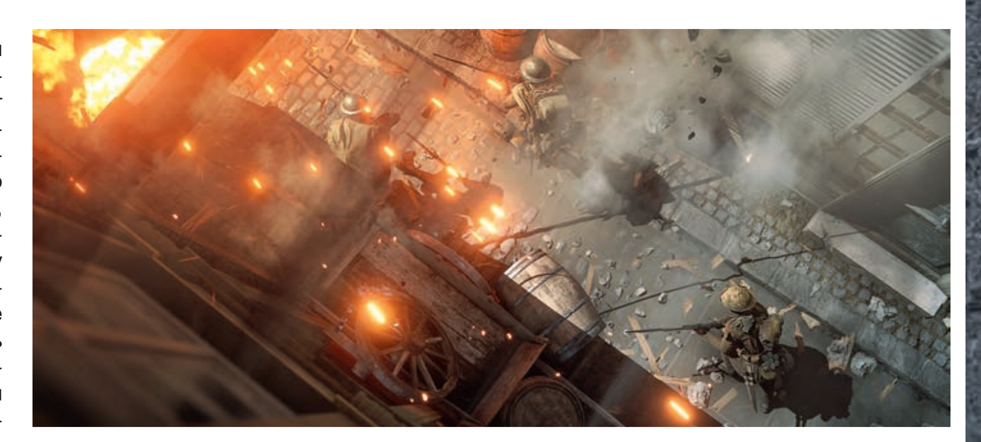
ТЕХНОЛОГИИ ВЕЛИКОЙ ВОЙНЫ

ЧЕМ СРАЖАЛИСЬ В НАЧАЛЕ XX ВЕКА

ИГРОМАНИЯ.RU

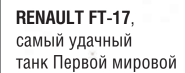
Борьбу с Третьим рейхом мы помним до сих пор, подвиги советских солдат и войск союзников продолжают вдохновлять писателей и режиссеров. Первая мировая война же кажется нам далеким прошлым. Последний ветеран этого конфликта, британский моряк Клод Шулз, скончался пять лет назад. Первая мировая не только заново расчертила карту Европы – она разрушила прежнее представление о боевых действиях. Стройные шеренги солдат в ярких мундирах остались в XIX веке, настало время окопов и колючей проволоки. Появились новые виды войск, самолеты, танки, химическое оружие и огнеметы.

Battlefield 1 дает шанс побыть винтиком в машине этой тяжелейшей войны и ощутить ее масштабы. Но прежде чем отправиться на лужайки Франции и в Синайскую пустыню, давайте вспомним уроки прошлого и изучим технологии вероятного противника.



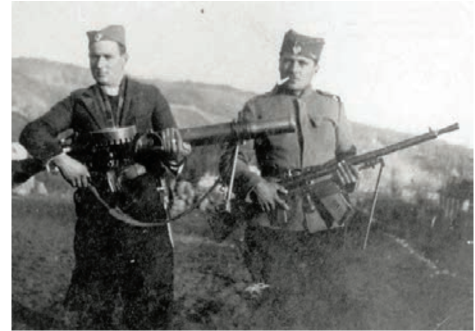
ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Первая мировая – это война пулеметов. Конструкция американского изобретателя Хайрема Максима зарекомендовала себя еще в колониальных войнах: три сотни выстрелов в минуту обращали в бегство любую армию туземцев. В Европе опыт англо-бурской войны тоже пригодился, правда, пулемет применялся больше в обороне, шестьдесят пять кило быстро с места не сдвинешь. Энергия отдачи использовалась для



RENAULT FT-17, самый удачный танк Первой мировой





«ШОШ» И «ЛЬЮИС» на службе Антанты



STURMPANZERWAGEN A7V в буквальном переводе с немецкого означает «Штурмовая бронированная машина A7V»

автоматической перезарядки, но не полностью – пулемет сильно нагревался и не мог работать без кожуха с водой для охлаждения. Позже, уже в советско-финскую войну, конструкцию пулемета доработают и станут охлаждать его снегом.

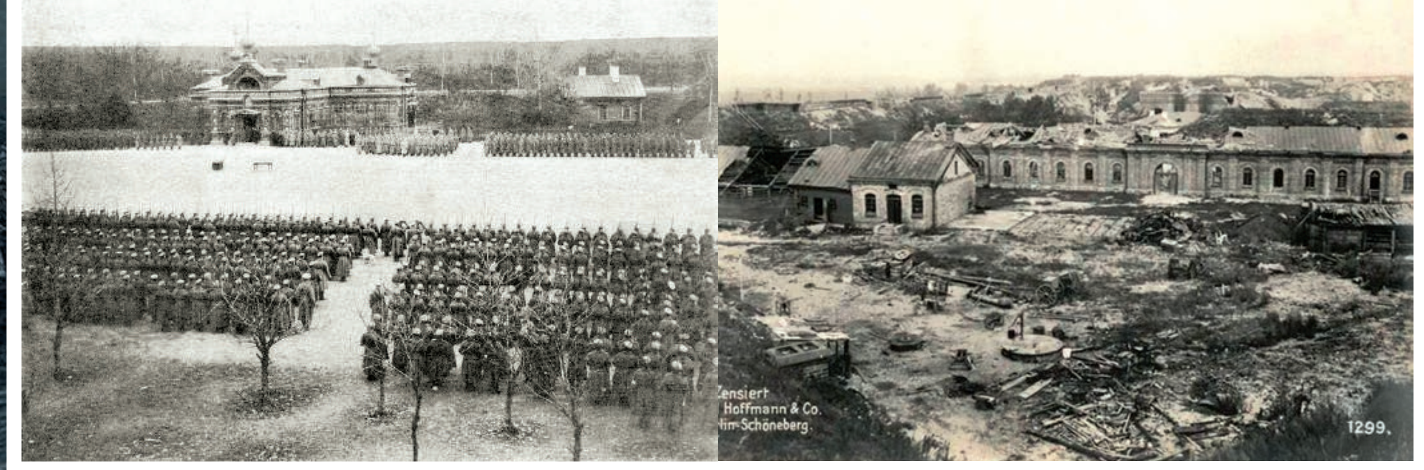
Но мечтали в штабах именно о ручном скорострельном оружии. Представьте себе героя, которого миновали пули и снаряды и он добрался до вражеского окопа. С винтовкой у него есть лишь один выстрел, с ручным пулеметом появляется шанс выжить. На Восточном фронте отличился пулемет Льюиса, поставляемый англичанами. Дальность в полтора километра и большой (47 патронов!) магазин приглянулись русским солдатам. Позже, в гражданскую, «льюисы» активно использовали и белые, и красные. Именно этим пулеметом Махно вооружил свою личную охрану; он же, как символ эпохи, встречается во многих советских фильмах, включая «Белое сердце пустыни» и «Свой среди чужих, чужой среди своих».

Отметим и пулемет системы Шоша 1915 года. Он проигрывал пулемету Льюиса по всем параметрам, но был настолько прост в изготовлении (выпускался на мощностях велосипедной фабрики), что стал самым массовым оружием в своем классе. Для сравнения: за всю войну англичане поставили русским около 11 тысяч «льюисов», тогда как выпуск «шошей» приближался к 250 тысячам стволов.

БРОНЯ КРЕПКА

К 1915 году война Антанты и Тройственного союза превратилась в позиционную. Дальнобойная артиллерия и пулеметные гнезда не оставляли шанса на удачные атаки, и, чтобы сдвинуть линию фронта на километр вперед, приходилось жертвовать целыми дивизиями. Защищенная машина на гусеничном ходу пришлась бы кстати.

Первые образцы танков больше напоминали обитые металлом тракторы, глохли через несколько часов и намертво останавливались на первом же крутом склоне. Для увеличения маневренности англичане пустили гусеничную ленту вдоль всего бока машины. Такая конструкция легла в основу знаменитого Mark I. В «боевом ромбе» уместились сразу три коробки передач, одна –



ЧТОБЫ ОТБИТЬ АТАКУ крепости Осовец, русские солдаты ринулись в бой с химическими ожогами на лицах землянистого цвета, обмотанные тряпками (единственное средство защиты от газа), харкающие кровью и издающие нечеловеческие хрипы





ZEPPELIN LZ-80 – германский дирижабль, толкаемый вперед шестью двигателями Maybach, развивал скорость до 103 км/ч



НИКОЛАЙ II инспектирует четырехмоторный биплан конструкции И. И. Сикорского «Русский витязь», построенный на Русско-Балтийском вагонном заводе (фотография 1913 года)

для изменения скорости, две другие – для маневров. Если требовалось развить максимальную скорость (около 6 км/ч), водителю приходилось вручную подавать знаки двум другим членам экипажа; шум в машине не позволял командовать голосом.

Современную конструкцию танка ввели в обиход уже французы, выпустив модель Renault FT-17. Маленький и юркий танк мог повернуть башню на любой угол, требовал всего двоих человек в экипаже, легко валил молодые деревья и выдерживал подъем до 38 градусов. В отличие от прочих бронированных «гробов», Renault FT-17 не был снят с производства после перемирия и применялся в бою до 1945 года.

Советские и немецкие танки как класс появились после Первой мировой, хотя испытания прототипов уже проводились. До перемирия немцы успели выпустить только двадцать Sturmpanzerwagen A7V (использовать английское слово «танк» кайзеровцы не хотели принципиально).

Прототипы танков разрабатывали и в царской России, но эти попытки «догнать и перегнать Европу» казались несерьезными. Колесный танк Лебеденко увяз в грязи на первом же пробном заезде, а разработка Пороховщикова, хоть и развивала приличную скорость в 25 км/ч, не несла вооружения и напоминала бронированную вагонетку. Первые серьезные машины появятся у нас только в 1920-х годах и будут основаны на французских разработках.

ЯДОВИТЫЙ ТУМАН ВОЙНЫ

Танки показали свою мощь лишь к концу войны, а до их триумфа в битве при Камбре задачу прорыва фронта пытались решать более оригинальными методами. Химическое оружие было запрещено Гаагской конвенцией, но ни Антанту, ни Тройственный союз это не останавливало. Еще в феврале 1914 года французы взяли на вооружение пробную партию гранат со слезоточивым газом. Но в памяти потомков остались именно немцы. Дождавшись, когда ветер задует в сторону окопавшихся близ города Ипр французов, они выставили баллоны с хлором и стали ждать. Желто-зеленое облако поначалу не вызвало подозрений у солдат...

...А потом стало поздно. От ожогов и отека легких пострадали более пятнадцати тысяч человек. Свою позицию французы бросили, но с немцами сыграла дурную шутку роза ветров, погнавшая еще не осевший на землю смертельный туман в другую сторону. Наступление не удалось, но смекалке немецкого командования можно только позавидовать. Хлор тогда (да и сейчас) активно использовался в быту как отбеливатель и дешевое вещество для обеззараживания воды. Можно сказать, немцы воспользовались подручным средством.

На Восточном фронте химическое оружие использовалось с меньшим успехом. Крепость Осовец в Польше больше года подвергалась артобстрелу, но не сдавалась. Немцы решили повторить операцию под Ипром, но не учли национального русского характера. Собрав последние силы, смертельно раненные солдаты, обмотавшись тряпками и чудовищно кашляя, вышли навстречу врагу, заставив того отступить. В историю это событие вошло как «Атака мертвецов».

После первых газовых атак началась новая гонка вооружений. Химики пробовали новые соединения (фосген, горчичный



газ), все более токсичные и незаметные. Нужна была надежная защита. Поначалу солдаты использовали подручные средства – влажные маски, смоченные адсорбирующим раствором (помогал даже носовой платок, смоченный мочой). Научные изыскания привели участников войны к разным выводам. Немцы стали использовать в противогазах пемзу, русские – активированный уголь. Уже летом 1916 года, с появлением в регулярной армии противогазов Зелинского, смертность от газовых атак снизилась почти до нуля.

НЕБО ЗОВЕТ

С момента полета братьев Райт и до начала Первой мировой войны прошло всего одиннадцать лет, но уже тогда почти все страны-участницы имели воздушный флот. Российским подданным было чем гордиться, Николай II успел подготовить к войне двести шестьдесят три аэроплана, рекорд по тем временам.

Впрочем, как и другая летающая техника 1914 года, эти самолеты не несли на себе оружия и предназначались для разведки. Вооружать летающие машины начали англичане и французы и только год спустя. Главной проблемой конструкторов стал винт, мешающий поставить пулемет на носовую часть и занять удобный сектор обстрела. Поэтому первые орудия ставили на самолеты с обратным винтом, расположенным сзади, но такая конструкция не позволяла развивать большую скорость. Попытки установить пулемет на более быстрых машинах все же предпринимались, но пропеллер быстро портился, и большая часть пуль летела мимо. Так, до изобретения синхронизатора, позволившего стрелять прямо сквозь вращающиеся лопасти, воздушные дуэли были редким явлением.

Зато авиация 1910-х годов располагала к героизму. Парашютов не было. А пулеметный огонь мог серьезно повредить аэроплан только при попадании в двигатель. Впрочем, был и другой способ. Петр Нестеров впервые совершил воздушный таран, сбив немецкий «Альбатрос», – позднее за ним последовали другие герои.

Серьезную конкуренцию самолетам составляли дирижабли: не сильно проигрывая в скорости, они могли поднять в воздух гораздо больше ценного груза. Но к концу войны от цеппелинов все-таки пришлось отказаться. Они с трудом садились на воду, и на водород в аэростате нашлась управа – зажигательные пули. Одно применение у дирижаблей, впрочем, осталось – заграждения от бомбардировок. Их с успехом пускали в ход и позже, в том числе в блокадном Ленинграде. ■

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ 2K Games
РАЗРАБОТЧИК Hangar 13
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ mafiagame.com
НЕОБХОДИМО Intel i5-2500K, 6 ГБ, 2 ГБ видео

MAFIA III

ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ УНИЧТОЖИЛ МАФИЮ

ФЕДОР СИВОВ

Шестидесятые. Время рок-н-ролла и маслкаров. Из приемников звучат The Animals, The Rolling Stones и Creedence. По дорогам разъезжают рокочущие монстры силой под четыре сотни «лошадей». По Америке проходит вторая волна феминистских протестов, а расизм в стране то и дело становится причиной преступлений и массовых беспорядков. В то же время вымышленный американский город Нью-Бордо, где происходят события **Mafia III**, лишается по очереди всех своих капореджиме и их подручных.

Это вершит правосудие Линкольн Клей.



МАФИЯ АФРИКАНО

Когда Линкольн возвращался из Вьетнама, он вряд ли подозревал, что все так обернется. Первый день на гражданке ознаменовался вечеринкой, организованной в его честь друзьями и родными. Казалось бы, для него вновь началась жизнь в мире, свободном от ужасов войны. Однако и в этом мире есть свои ужасы...

Вскоре выясняется, что приемный отец Линкольна ведет дела при местной мафии. Сам герой и его друзья тоже не прочь провернуть выгодную авантюру и просто не могут отказаться от заманчивого предложения ограбить федеральное хранилище. Но Сэл Маркано обвел их вокруг пальца и забрал деньги себе, а его люди убили всех близких Линкольна. Досталось и Клею, однако ему повезло. Из пожара его вытащил, а затем и выходил священник отец Джеймс, который воспитывал Линкольна в детском приюте. Придя в сознание, герой клянется расквитаться не только с Сэлом Маркано, но и со всей городской мафией.

Коварство мафиозных семей – центральная тема «**Мафии**» с самой первой части. Вспомните, как легко пошел против Тома и Полли дон Сальери, прознав об их «халтурке». И как Вито Скалетту использовал каждый капо, на которого тот работал.







С ВИДУ КЛЕЙ кажется улыбчивым и простодушным пареньком, но на самом деле это закаленное в горниле вьетнамской войны оружие массового уничтожения

Герои и их напарники рано или поздно становились неугодны кому-то «свыше» из-за какой-то мелочи, противоречащей омерте, и на них спускали всех собак. Разработчики Mafia III решили раскрыть эту тему в самом начале игры. Они сразу показали мафию жестокой организацией, а ее дона – последней скотиной, что идет по головам ради богатства и власти.

Но лучше ли как человек сам Линкольн? Казалось бы, он руководствуется умеренно-благой целью – отомстить за семью и избавить город от «раковой опухоли». Однако его метод – это метод типичного мафиозо, борющегося с конкурентами: уничтожить и прибрать к рукам чужой бизнес. Со временем Линкольн сам становится главой крупной преступной группы и встает в один ряд со своими врагами. Герой этого и не отрицает, но утверждает, что лучше он, чем кто-либо другой. Такой герой не подходит для той самой «Мафии», да и не каждый игрок примет его. В прошлых частях нас тоже кидали, и приходилось мстить клану, на который мы некогда работали. Но прежде история успевала познакомить с традициями семьи и давала вкусить немного специфической романтики.

В новой игре совсем нет мафиозного духа. И дело даже не в отсутствии фетровых шляп или костюма – Вито тоже половину игры ходил в кожаной куртке. Дело в том, что Линкольн – обыкновенный преступник. Ему ничего не стоит вломиться в чей-то дом, чтобы урвать следующий выпуск журнала Playboy. Равно как и убить свидетелей своих преступлений, будь то бабушка, ковыляющая к автомату сообщить об угоне, или парень, спешащий вызвать полицию, чтобы та разогнала схлестнувшихся отморозков. Характер и повадки Клея не изменятся, даже когда он соберет подельников и выстроит внушительную криминальную империю.

УЛИЧНОЕ ПРАВОСУДИЕ

Но до того предстоит пережить часы пыльной, нудной и достаточно однообразной работы. Власть в Нью-Бордо Сэл Маркано разделил между своими подручными. До него невозможно добраться, пока не уберешь его лейтенантов и капо. Чтобы выйти на любого из них, Линкольну нужно бегать по информаторам, знающим, как прижать того или иного гада. Какой-нибудь газетчик пожалуется ему, что гангстеры мешают изданию развиваться, а боксер расскажет, что не может выиграть бой из-за одного ублюдка и кучки бандитов. В другом месте проблемы с наркотиками, в ином – с проституцией. А прежде чем удастся прихлопнуть даже самого мелкого подручного, придется расшевелить весь муравейник: нанести бизнесу изрядный ущерб и проредить шайку подручных головорезов. Переключаются районы, торговцы оружием сменяются наркобаронами, но задачи остаются прежними и чаще всего сводятся к убийству очередного негодяя, краже денег, нападению на заведение и уничтожению ценного товара.

Да, студия **Hangar 13** создала город, где вроде бы есть чем заняться, где не найти покоя и некогда отдыхать. Проблема лишь в том, что те занятия, что, например, в **Assassin's Creed** были бы побочными, здесь обязательны к выполнению, иначе не выманить очередного босса. В итоге уже через несколько часов становится наплевать на имя того или иного злодея. В голове проносятся итальянские фамилии – не то Боттичелли, не то Морриконе, не то Пеллегрини, – и мы, будто на автомате, несемся пачкать руки новой кровью. И так до тех пор, пока на пути не окажется сам Сэл Маркано.

По большей части Линкольн вершит правосудие лично, но он не один в своем деле. Управлять отобранным у местных гангстеров бизнесом помогают подельники: Кассандра, Вито Скалетта (тот самый, из второй «Мафии») и Томас Берк. Помогают они

В ИГРЕ очень удобная навигация – в виде таких вот виртуальных дорожных знаков



ХОТЬ действие обычно происходит в рамках одного района, вас не раз и не два пошлют через всю карту на очередное «важное задание»

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Текст игры переведен на русский язык без видимых огрехов.

в обмен на помощь Линкольна. Кассандру и Вито герой вытащил из лап у разных группировок, а Берку помог управиться с делами на свалке автомобилей. Их содействие избавляет игру от части рутины. По рации, которую мы получаем в определенный момент, можно попросить помощников Кассандры подогнать фургончик с оружием и боеприпасами. Парни Вито за отдельную плату рады помочь в зачистке очередного крысятника. Знакомые Берка по запросу готовы пригнать быструю машину или подкупить копов.

Любопытно устроено и распределение территории между напарниками. Получая больше земли, они расширяют ассортимент услуг – предлагают новое оружие, улучшения для него, модификации для автомобилей и прочее. Но, если распределять территорию неравномерно, кто-то из обделенных начнет возмущаться, а в какой-то момент его терпение лопнет: подельник перестанет помогать, начнет вставлять нам палки в колеса и подсылать своих людей для «решения проблемы».

Системой захвата чужого бизнеса и территорий игра напоминает **The Godfather 2**. Однако, в отличие от нее, из Mafia III вышел неплохой, по консольным меркам, боевик. Перестрелки с врагами не лишены накала и проходят в очень быстром темпе. Укрытия используются только для того, чтобы перевести дух, ведь враги очень скоро выкуривают из засады зажигательными смесями и гранатами или бесцеремонно заявляются, чтобы расстрелять в упор. Нередко бывает, что Линкольн врывается на вражескую базу, подстреливает встретившего его врага, смачно и эффектно добивает жертву ножом, затем достает дробовик и кладет еще парочку верзил, схватывает пулю в плечо, присаживается подлечиться за укрытием, параллельно раздавая несколько хедшотов подряд, – и в таком темпе зачищает всю локацию.

САГА О ГАНГСТЕРЕ

Следить за развитием сюжета тем не менее интересно. Конечно, развязка очевидна сразу, но за душу берет подача истории. Частично это нарезка из документального фильма, где разные люди рассказывают о Линкольне Клее. И каждый рисует персонажа с новой стороны. Детектив Магуайр, всю жизнь шедший по его следу, говорит о Линкольне как о чудовище, о киллере, который, очищая город от мрази и бандитов, сам превратился в их подобие. Истории отца Джеймса раскрывают Линкольна как человека и проясняют события, произошедшие с ним во Вьетнаме. Наконец, агент ЦРУ Джон Донован, который и выводит героя на большинство гангстеров, растолковывает, как именно они с Линкольном все провернули.

Из этих рассказов делаешь вывод, что Линкольн Клей – спорный герой. Иногда попросту неприятно ассоциировать себя с ним, и в этот момент вспоминает-



В БОЛОТО!

ОБ УЖАСАХ PC-ВЕРСИИ НА СТАРТЕ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Релиз PC-версии Mafia III вызвал скандал. Игру выпустили недоделанной как в техническом, так и в геймплейном плане. То, что можно было увидеть на экране, в лучшем случае тянуло на 2007 год. И черт бы с ограничением частоты кадров – проблема в другом. На максимальных настройках игра попросту растягивает картинку до 1080p. Прием, конечно, не новый, но ужасно грязный и некрасивый: изображение получается замыленным, теряет краски и контраст. Ни чистого глубокого черного, ни белого цвета при таком раскладе не встретишь. Все остальные цвета, разумеется, тоже блекнут.

Освещение лихорадило. Стоило солнышку скрыться за тучами, как сгущалась предгрозовая тьма, небо затягивал смог. Вскоре светило снова показывалось из-за туч и начинало бить в глаза так, что без солнечных очков на монитор больно смотреть. Тени порой выдавали лесенку из пикселей такого размера, что **Minecraft** позавидует. Брызги грязи, летящие из-под колес автомобилей, размером и формой напоминали детские кубики.

Не все ладно было и с отражениями: кузова машин блестели как дешевый пластик, боковые зеркала смотрели на игрока неотполированными кусками железа. С зеркалами в ванных вообще чертовщина – то они не отражают героя вовсе, то отражают лишь отдельные его части, то показывают слайд-шоу.

Проблема выявилась и с управлением. С одной стороны, оно содержало кучу не совсем понятных элементов в виде перекладывания винтовки с плеча на плечо, с другой – активно использовало правую сторону клавиатуры, игнорируя при этом ряд **F**. При подключении контроллера я обнаружил, что играть с него не выходит. В раскладке управления под геймпад подписана всего пара кнопок, и это не глюк перевода – активные подсказки в игре тоже пустели, перебор кнопок не давал результата. При этом в отзывах в Steam я читал, что у других игроков контроллеры работали.



Многие игровые элементы вызывали вопросы. Враги и по сей день страдают задержкой в развитии: шагов Клея они не слышат, а фигуру здоровенного детины могут не заметить, даже подойдя к нему вплотную. Физика разрушения транспорта примитивна. Легкие вмятины, выбитые фары и стекла, оторванная крышка капота, шатающиеся бампера, лопнувшие шины – вот и все, чем мне удалось измучить авто.

В итоге создается впечатление, что разработчики пытаются передать сложность жизни чернокожего в Америке 1960-х через насилие, мучая игрока, а не рассказывая историю Клея. На старте в PC-версии почти все было плохо или неудобно, каждая мелочь мешала получать удовольствие от игры. На следующий день авторы выпустили патч на 1,2 ГБ, и он подправил ситуацию. Блокировку в 30 fps сняли, свет перестал меняться как на дискотеке, а управление перебрали. Игра стала красочнее и вылетать вроде бы передумала. Может, еще через пару заплаток мы получим современную игру, которой можно наслаждаться свободно. ■



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель в день релиза
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 27 часов на прохождение сюжетной линии и около шести на выполнение побочных заданий, исследование мира и попытки понять, интересно ли в игре кататься на машинах



ПОСЛЕ ОСЛЕПИТЕЛЬНЫХ ЗАКАТОВ в Forza Horizon 3 размытые серые облака в пасмурном Нью-Бордо нагоняют грусть и напоминают размазанную по тарелке овсянку

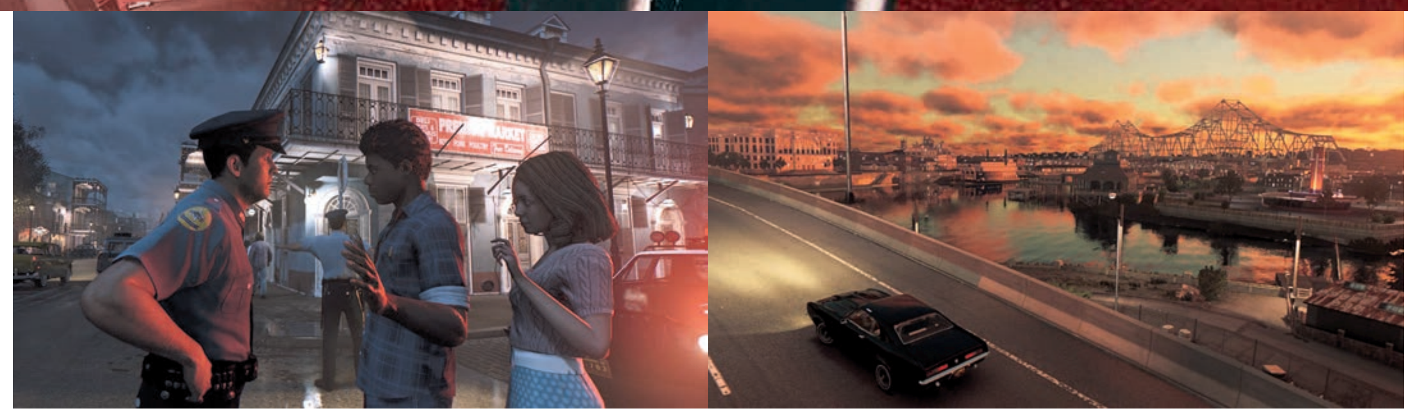
ся Мартин Уокер из **Spec Ops: The Line**. Возможно, многим Линкольн будет так же отвратителен. Хотя уверенный в своих действиях герой в любом случае лучше индифферентного Вито, который только и умел, что выполнять чужие поручения.

Что же касается второстепенных персонажей, то они оказались яркими и запоминающимися, не в пример героям **Mafia 2**, откуда, кроме Вито и Джо, с ходу сложно кого-то вспомнить. Тот же агент Донован показывает себя веселым и чудаковатым парнем, которого легко можно застать за стрижкой ногтей. Вито предстает возмужавшим хладнокровным гангстером. Глава гаитянской банды Кассандра очень недоверчива и со всеми расходится во взглядах. Берк – типичный грубый ирландец, вечно навеселе и редко расстающийся с бутылкой.

Увы, повествование в Mafia III резко контрастирует с миром игры. В общих чертах Нью-Бордо напоминает о своем прообразе (Новом Орлеане), но сам город безлик. О времени действия говорят лишь рекламные плакаты на зданиях, неоновые вывески баров, девушки с пышными прическами и автомобили.

Презрительное отношение к темнокожим заметно только в сюжетных роликах и репликах врагов. В какой-нибудь **GTA** геймдизайнеры придумали бы кучу сценок, где полиция без причины избивает афроамериканца, а темнокожие бандиты устраивают перестрелки с итальянцами, или иным образом показали массовые беспорядки, участившиеся после смерти Мартина Лютера Кинга. Но в Mafia III ровным счетом ничего не происходит. Люди и автомобили куда-то двигаются, но это все декорации, призванные лишь имитировать живой город во время погони за очередным мафиозо. И вспомните, как во второй «Мафии» наступала зима, а люди начинали поскальзываться и падать!

Миссии в большинстве своем не блещут изобретательностью, хотя встречаются и задания ручной выделки – например, погони за капореджиме на тонущем пароме. На палубе все рушится, ходит ходуном,



РАСИЗМ, хоть и объявлен одной из ключевых тем игры, в ней практически не заметен. После атмосферы Mankind Divided это ощущается особенно остро

ЛУИЗИАНУ НАМ ТОЖЕ ЕСТЬ С ЧЕМ СРАВНИТЬ – спасибо «Настоящему детективу». И сравнение, опять же, не в пользу истории Клея



МАГАЗИНЫ МОЖНО ГРАБИТЬ, хотя правильнее сказать «обворовывать» – Клей просто вытаскивает деньги из кассы

судно кренится, и в этих условиях нужно как-то отстреливать врагов. Такие миссии, к сожалению, можно по пальцам пересчитать. И если бы их было чуть больше, а всю ту рутину, которой приходится заниматься добрые два десятка часов, превратили в необязательные побочные задания, игра от этого только похорошела бы.

Как ни печально, но просто исследовать город тоже не хочется. К тому же и ездить на машинах в Mafia III не так интересно, как в прошлых частях. В первой Mafia я подключал руль, чтобы покататься по городу на медлительных довоенных автомобилях (и именно то, что они никуда не торопились, особенно грузовичок, доводило чуть ли не до экстаза). То же самое в Mafia 2, а вот в третьей части развлекаться подобным образом нет никакого желания.

Что касается местных маслкаров, то они ведут себя подобающим столь мощным и агрессивным машинам образом: срываются с места с пробуксовкой, входят в повороты со свистом шин. И при этом управляются комфортно. Даже в режиме «симуляции», когда автомобили показывают характер, их легко удержать на дороге и так же легко остановить, ударив по тормозам.

■■■

Самая серьезная проблема Mafia III в том, что из нее напрочь исчезло все, за что мы любили первую часть. Здесь не вдохнуть романтики криминального мира. Линкольн очень неоднозначный персонаж, которому сложно сопереживать. А просто кататься по миру, любоваться им и слушать рок-н-ролл наскучивает быстро. ■

ПОРАДОВАЛО:
– динамичные перестрелки и эффектные добивания;
– атмосфера, авто и музыка шестидесятых;
– увлекательное повествование;
– запоминающиеся персонажи.

ОГОРЧИЛО:
– сам по себе мир игры пуст и безлик;
– для продвижения по сюжету нужно выполнять слишком много однотипных рутинных заданий;
– система захвата районов слишком явственно напоминает о The Godfather 2;
– игра не совсем про мафию.

ДОЖДАЛИСЬ?
Совсем не та «Мафия», которую ждали фанаты, но крепкий боевик про человека, ради мести пошедшего против целого преступного клана. В немалой степени рутинный и однообразный экшен, скучный в открытом мире, но рассказанный чертовски здорово. Ни в коем разе не продолжение культовой в наших краях первой «Мафии».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:



«Хорошо»

НЕВОЗМОЖНО ОТКАЗАТЬСЯ

10 ЛУЧШИХ МАШИН В СЕРИИ MAFIA

ФЕДОР СИВОВ

Машинам в любой части **Mafia** отведена важнейшая роль второго плана. Они – символ эпохи, будь то одутловатые и нерасторопные довоенные автомобили, резвые спорткары 1950-х или агрессивные маслкары 1970-х. За рулем мы проводили львиную долю всей игры: перевозили грузы, участвовали в гонках, удирали от преследователей и просто катались по городу. Каждая машина очаровывала и запоминалась по-своему. Вспомнив все это, мы выбрали десять лучших машин в серии – тех, что нам понравились в прошлых частях, и тех, на которых не терпится прокатиться в новой.

MAFIA: THE CITY OF THE LOST HEAVEN

Тридцатые. Время медленных машин, настолько монументальных с виду, что кажется, будто заводы тогда выпускали необработанные куски металла. Но именно в их нерасторопности и грубости кроется весь шарм. А скорость – она для гонок.

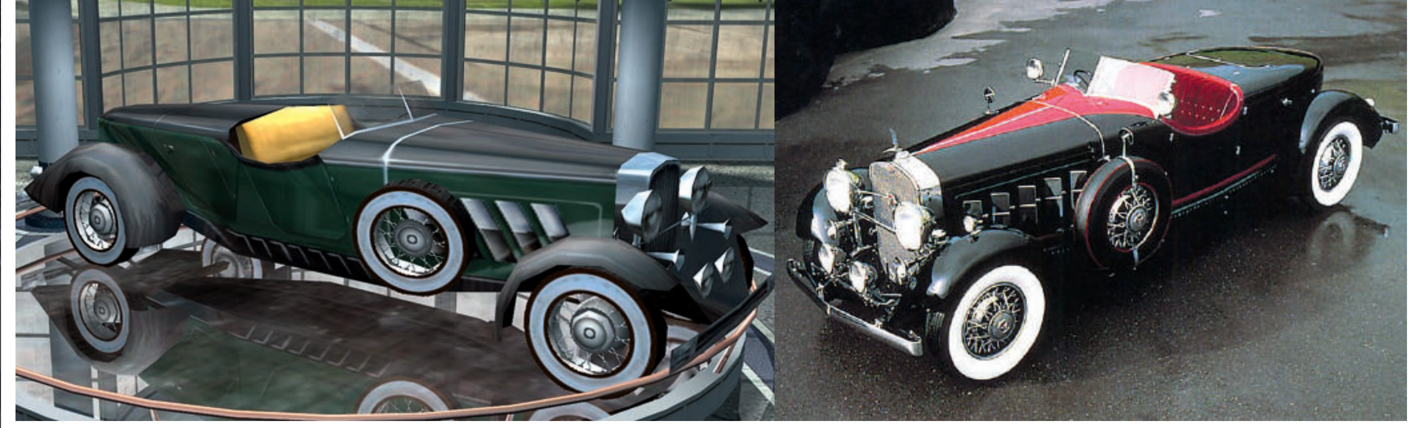
С Ace Tudor все знакомы по миссии «Вечеринка с коктейлями». И для большин-



В ИГРЕ: Bolt Ace Tudor **В ЖИЗНИ:** Ford Model T Tudor



В ИГРЕ: Schubert Extra Six Fordor **В ЖИЗНИ:** Chevrolet Master Fordor



В ИГРЕ: Lassiter V16 Roadster

В ЖИЗНИ: Cadillac V16 Model 70 Roadster



В ИГРЕ: Brubaker 4WD

В ЖИЗНИ: Miller Racing 4WD

ства это был первый и последний раз, когда они садились за руль этой машины. Потому что этот драндулет тако-о-ой медленный, что при слабом разгоне с трудом поднимается на мост Джулиано. А уж если хорошенько побить машину, то ездить на ней становится просто невыносимо. Хуже только удирать (ха-ха!) от преследователей.

«Шуберт» удобен в управлении, достаточно быстр и прочен, а в кремовой с красным окраске и выглядит весьма недурно. Нельзя сказать, что он выделялся чем-то особенным, но для нас стал любимой машиной в игре. На «Шуберте» хотелось выезжать каждую миссию, однако скоро он начинал проигрывать в мощности новым разработкам вроде Celeste Marque 500.

На Brubaker 4WD нам приходилось ездить в той самой злосчастной гонке: некоторые до сих пор поминают ее исключительно крепким словом. И хоть это полноприводный болид, обуздать его было под силу не каждому. С ходу справлялись лишь бывалые пилоты автосимуляторов, а кое-кто даже подключал руль. Что до гонки, то она была тем еще испытанием. Кто-то осилил ее, только когда разработчики выпустили патч, понижающий сложность.

Кабриолеты тридцатых годов отличались продолговатым кузовом, близким к лимузинному, с обтекаемыми формами, нисходящими от капота, и общим стилем, стремящемуся к футуризму. В **Mafia** одна из таких машин принадлежала главе преступного клана.

Когда садишься за руль Lassiter, чтобы выполнить поручение дона Сальери, автомобиль показывает себя весьма ходким спорткаром. И пусть он тяжел в поворотах, уж очень нам нравятся его скорость и внешний вид.

MAFIA II

Другая эпоха, другие автомобили. Некоторые машины – тот же «Шуберт» – в сороковых еще разъезжают по улицам Эмпайр-



В ИГРЕ: Smith Custom 200

В ЖИЗНИ: Ford Mainline



В ИГРЕ: Smith Thunderbolt

В ЖИЗНИ: Ford Thunderbird



В ИГРЕ: Smith 34 Hot Rod

В ЖИЗНИ: Ford 5 Window Coupe

Бэй, но в пятидесятых уступают место шустрым спортивным автомобилям.

Машина Джо, которую он приобрел себе после вступления в мафиозную семью. В миссиях выбор часто останавливался на ней из-за хорошей управляемости и недурной скорости. А после нескольких модификаций Smith Custom уже невозмутимо таранил копов и с легкостью уходил от погони. Под конец игры он был самой ходовой машиной среди горожан Эмпайр-Бэй и встречался на каждом шагу.

Ford Thunderbird позиционировался как «персональный автомобиль». Smith Thunderbolt в **Mafia II** представал в схожем свете. На нем просто хотелось кататься по дорогам города и красоваться перед дамами. И хотя машина не развивала умопомрачительных скоростей на автостраде, это компенсировалось удовольствием от управления и чувством, что вы ведете роскошное авто.

Хот-роды и бриолинщики – неотъемлемая часть Америки пятидесятых. Однажды Вито даже пришлось приструнить банду таких вот парней с намазанными гелем волосами. У них же он с напарниками угнал парочку Smith 34 Hot Rod, автомобилей, что с ходу показывали свой буйный непокорный нрав, срывались с места и едва ли не вставали на дыбы. Оставить себе этот хот-род, увы, разработчики не позволили. Видимо, потому, что он добавлялся в гараж с дополнением Greaser Pack.

MAFIA III

Неотъемлемой чертой того времени (конец 1960-х – начало 1970-х) были маслкары, автомобили агрессивные, непокорные по натуре и от того небезопасные. Аварии с их участием в свое время были массовым явлением. Водители попросту не могли справиться с их буйным нравом. Но именно опасность и зверская мощь маслкаров притягивают автолюбителей.

Серия автомобилей Pontiac GTO породила маслкары как класс, когда в 1964 году производитель проигнорировал ограничение General Motors на мощность движков. Примеру его последовали другие автоконцерны, и с тех пор едва ли не каждая сошедшая с конвейера машина была мощнее предыдущей.



В ИГРЕ: Samson Drifter

В ЖИЗНИ: Pontiac GTO (1968)



В ИГРЕ: Berkley Stallion



В ЖИЗНИ: Ford Mustang 390 GT (1968)



В ИГРЕ: Smith Pickup

В ЖИЗНИ: Ford F-100 Custom Cab

Гонка продолжалась до тех пор, пока не случился топливный кризис, вынудивший компании умерить аппетиты и вернуться к выпуску слабых, но экономичных авто.

Модель 1968 года, на которой основан Samson Drifter, выделялась новым, грубым с виду корпусом, а также опциональными «фарами-слепышами» и 350-сильным движком.

Ford Mustang 390 GT по праву считается символом автомобильных погонь. Такую славу ему принесла сцена из фильма «Детектив Буллит», в которой Стив Маккуин на «Форде» преследует Dodge Charger '68. Во время этой напряженной погони длиной почти в десять минут автомобили прыгают по крутым холмистым дорогам Сан-Франциско и входят в повороты с визгом шин, пуская дым из-под колес. Хотелось бы, чтобы погони на Berkley Stallion в Mafia III по Новому Орлеану оказались не хуже.

Популярными в Mafia III могут стать и пикапы. Они как раз в это время начали терять статус фермерских авто: все больше таких машин появлялось на городских дорогах. А учитывая, что Ford F-100 считался прочной и долговечной машиной, мы надеемся, что в Mafia сможем перевозить на Smith Pickup трупы и ценные грузы, не опасаясь облавы.

СДЕЛКА ВЕКА

Без внимания нельзя оставить и еще один автомобиль из Mafia: The City of the Lost Heaven – Bolt Model B Pickup. Его реальный прототип – 1932 Ford Model B Pickup.

Ключевую роль этот пикап играет в миссии «Сделка века», когда главному герою после яростной перестрелки на многоэтажной парковке приходится удирать от преследователей на мощных машинах. Сама Bolt Model B Pickup от понятия «мощная машина» довольно далека: она еле тащится по ровной дороге, а уж в горку, да еще и с несколькими ящиками контрабандного алкоголя в задней части кузова, и вовсе начинает терять скорость.

Нерасторопный пикап, как и неуправляемый гоночный болид, навсегда остался в памяти тех, кто хотя бы раз проходил первую часть серии. ■



В ИГРЕ: Bolt Model B Pickup

В ЖИЗНИ: 1932 Ford Model B Pickup

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИК The Coalition
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ gearsofwar.com
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-3470, 8 ГБ, 2 ГБ видео

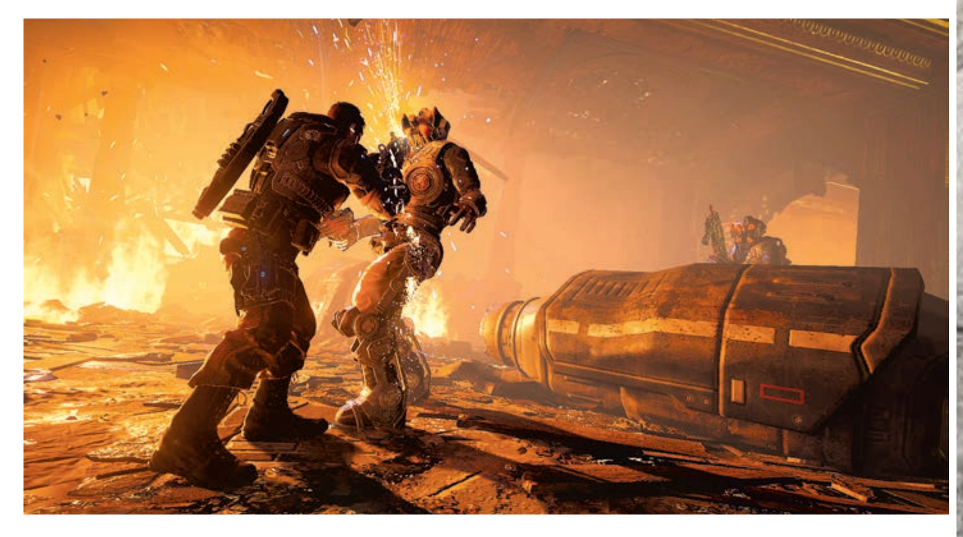
GEARS OF WAR 4

ШЕСТЕРЕНКИ ЗАКРУТИЛИСЬ СНОВА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

С момента своего анонса четвертая часть **Gears of War** ажиотажа не вызывала. Игрой занимались новые разработчики, механику почти не изменили, а фабула казалась притянутой за уши: прошло двадцать пять лет, играем за сына главного героя первой части, непонятно откуда повылезали какие-то монстры, подозрительно похожие на старых врагов. В общем, ничего нового и интригующего. Справедливо ли это? И да, и нет.

Gears of War 4 хочется сравнивать с другим громким возвращением – седьмым эпизодом «Звездных войн». История притянута за уши? Да. Разработчики повторяются? Снова верно. Играется все точно так же, как пять лет назад? В точку. Но как же это все-таки круто! В **The Coalition** здраво рассудили, что делать революционный Gears of War они еще не готовы. Зато неплохо было бы исправить старые ошибки, углубить историю, напомнить поклонникам, за что те любили серию, а главное – завоевать новую аудиторию. И, надо признать, это у них получилось.



ДОЙТИ ДО КОНЦА определенно стоит: сильный финал компенсирует провисающую вторую половину

СОВСЕМ ДРУГАЯ ИСТОРИЯ

Общее настроение истории и ощущение от игры, правда, изменились кардинально. Нет больше отчаяния и военного мрака первых двух частей, да и на солнечную третью она похожа лишь отчасти. Если оценивать исключительно историю и атмосферу, то Gears of War 4 – совсем другая игра. Сперва она напоминает приключенческий боевик в духе **Uncharted**, затем на какое-то время превращается чуть ли не в ужастик, где герои бредут в ночи и пытаются разобраться в природе своего нового врага, а в конце дарит порцию настоящего эпика. И производит при этом впечатление цельной истории.

Да, как и раньше, сюжет Gears of War шедевром не назовешь, но следить за повествованием интересно от начала до конца. И знакомят с новой историей весьма любопытным образом, словно четвертая часть не продолжение тех самых мрачных «шестеренок войны», а задорное солнечное приключение. Отстроенный, светлый, полный зелени мир выглядит непривычно, а новые герои – беззаботные лоботрясы,



ЗДЕШНИЕ БУРИ будут докучать главным героям почти всю игру. И именно с ними связано большинство самых интересных моментов



ЕЩЕ В ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЯХ главные герои старались разыгрывать драму и показывать эмоции, тем не менее Gears of War 4 в этом плане шагнула дальше всех

ПОЧТИ ВСЁ полюбившееся в первых частях оружие есть и здесь. А главное, бензопила на месте и все так же эффективна

которые с проблемами прошлых поколений планеты Сера никогда не сталкивались.

Джей Ди Феникс – сын главного героя первых частей (и по совместительству новый протагонист). Он и его лучшие друзья Дельмонт и Кейт, а также вечно пьяный Оскар, дядя Кейт, отправляются в рейд на поселение Коалиции, чтобы выкрасть источник энергии. Главный герой – дезертир, преступник в бегах и вообще тот еще авантюрист. Остальная компания недалеко от него ушла. Они шутят, обмениваются колкостями, беседуют о смысле жизни и с нескрываемым удовольствием уничтожают роботов Коалиции. Но совсем скоро им предстоит понять, что беззаботные времена закончились, а на планету снова пришла война. И так случится, что именно эти ребята первыми столкнутся с новой страшной угрозой – Роем.

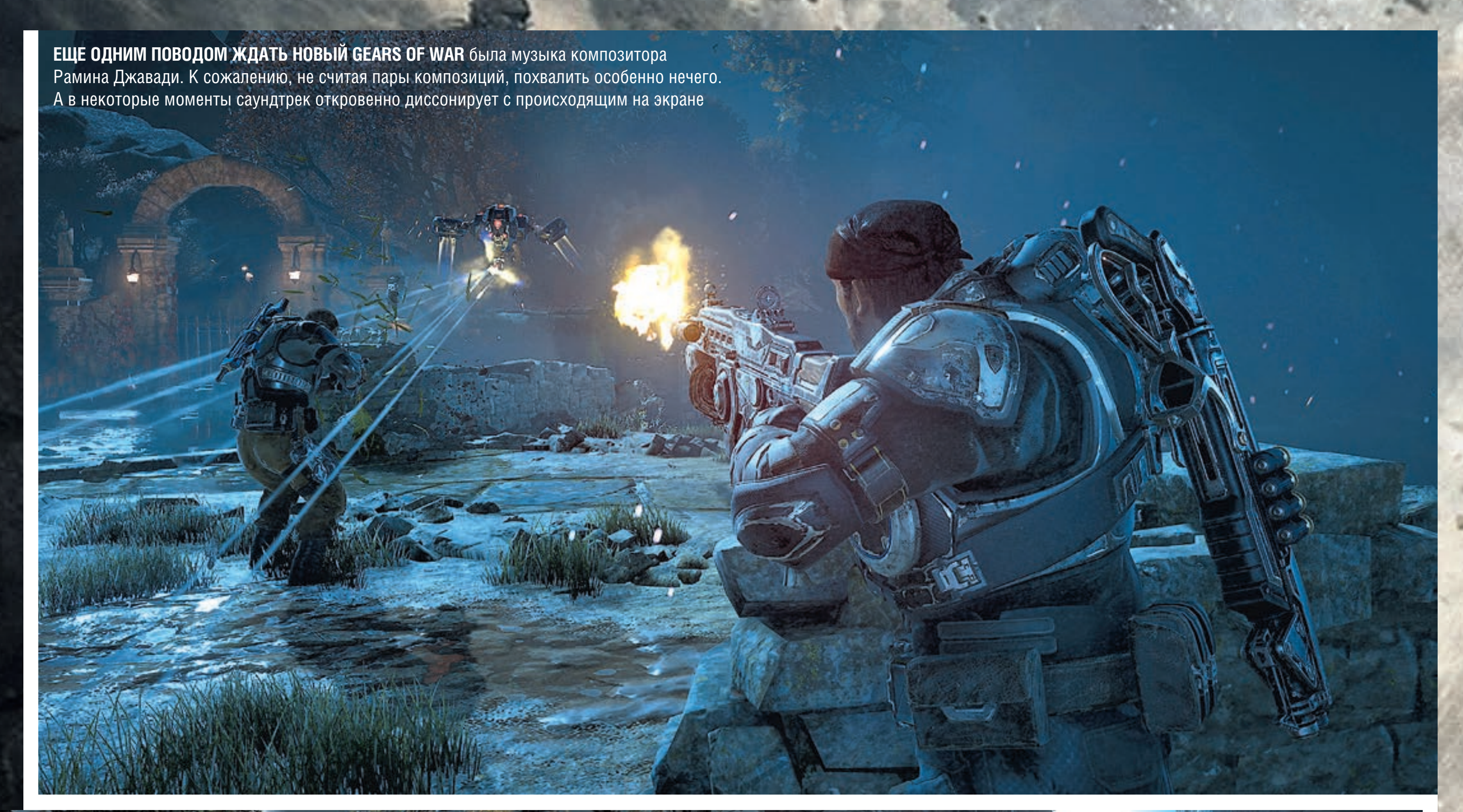
Тех, кто боялся, что новички окажутся скучными, сразу же успокоим. Следить за ними интересно с самого начала. Герои постоянно о чем-то говорят, много и удачно шутят, а еще между ними сразу же чувствуется связь. Что особенно интересно, герои юны и на мир смотрят совсем не так, как повидавшие всякое накачанные бойцы из отряда «Дельта»: молодые люди везде находят повод отшутиться, смеются, искренне удивляются каким-то находкам, а иногда даже боятся. Лучше всего их характеризует тот факт, что, столкнувшись с угрозой, они сразу дают новым тварям имена, словно это какая-то игра. Все это наводит на мысль, что ребятам даже нравится участвовать в чем-то, что напоминает им подвиги родителей, ведь, скорее всего, в тени «героев войны с локустами» им было не очень комфортно.

Дельмонт все время ноет и смешно паникует, при этом заметно, что с Джей Ди они дружат уже достаточно давно и прошли через многое. Кейт удивляет своей изобретательностью, и вообще она очень милая девушка. Даже Оскар – толстый, бородатый, со смешным акцентом и похожий на гнома из какой-нибудь **Dragon Age** – влюбляет в себя почти сразу. На этом фоне несколько теряется сам Джей Ди, но и ему симпатизируешь, особенно когда на сцену выходит его отец, Маркус, и между персонажами начинает разворачиваться драма на тему «отцы и дети».

К слову, появление старых знакомых – отдельный повод для радости. Маркус Феникс за прошедшие двадцать пять лет будто ни капли не изменился, разве что поседел. Он отличается все тем же буйным нравом, любит отпустить крепкое словцо, а его лицо и голос словно застыли в одном «брутальном» выражении. Причем хорошо заметно, что внутри героя кипят страсти: обида, гнев, любовь, грусть по ушедшим... И порой даже кажется, что они вот-вот вырвутся наружу. При этом узнавать, чем занимался Феникс в мирное время, тоже интересно. У него, помимо бытовых проблем и грядок с помидорами, сложились и свои отношения с Коалицией, и новый взгляд на происходящее вокруг, а главное – к новой войне он уже заготовил сеть ходов и кучу оружия «на всякий случай». И Маркус далеко не единственный герой из прошлого, появляющийся по ходу истории. Игроков ждет еще немало эмоциональных встреч. По части фансервиса и работы со вселенной The Coalition выступила на славу. Уже в прологе игра позволяет взглянуть на такие значимые события, как Маятниковые войны или E-Day. А декорации некоторых уровней рассказывают не только о прошлом Серы, но и о тех временах, когда планетой правили короли, а воины сражались стальными мечами.

ВОЕННЫЕ ХРОНИКИ

А вот когда доходит до геймплея, то первое время отличий от предыдущих частей не видно вообще. Gears of War 4 – это все тот же позиционный экшен, завязанный на укрытиях, все те же бензопилы и уродливые враги. Тело героя, баллистика, управление, интерфейс, «тайминг» в активной перезарядке – все выглядит и чувствуется так, словно


ЕЩЕ ОДНИМ ПОВОДОМ ЖДАТЬ НОВЫЙ GEARS OF WAR была музыка композитора Рамина Джавади. К сожалению, не считая пары композиций, похвалить особенно нечего. А в некоторые моменты саундтрек откровенно диссонирует с происходящим на экране


ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ Gears of War 4 удивить ничем уже не может. Но здешние города, изобилующие осенней листвой, при свете луны смотрятся просто восхитительно

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Xbox One
СКОЛЬКО: восемь с половиной часов

на дворе все еще 2006 год, а первая часть Gears of War только-только увидела свет. Даже Рой разлетается на кровавые ошметки и распиливается бензопилой один в один. С самых первых минут в Gears of War 4 чувствуешь себя как дома. Но это вовсе не означает, что игровой процесс не изменился. Авторы многое добавили, чтобы разнообразить старую механику и сделать сражения интереснее. Противников можно вытаскивать из-за укрытий или атаковать прямо на лету, перемахивая через завалы.

Сами враги тоже не стесняются нарушать нашу зону комфорта – забрасывают гранатами или заходят в тыл, чтобы навязать ближний бой. Часть укрытий теперь разрушается, а ярко-красные коконы Роя могут служить как щитом от пуль, так и источником проблем. Ведь стоит им взорваться, как оттуда полезут новые вредители. Приходится перемещаться, постоянно менять позицию, чередовать разные виды оружия и думать тактически. При этом разработчики стараются тасовать ситуации, типы противников и условия сражения. Например, первую треть Gears of War 4 игрокам противостоят роботы. Их оружие, стиль ведения боя и уязвимые места совсем не такие, как у тех, с кем приходилось иметь дело раньше. Тут и шарообразные противники, которые катятся к герою, пытаясь ударить его током, и летающие дроны, закрытые энергетическими щитами, и крупные, живучие роботы, которые стреляют из дробовиков, а получив критические повреждения, пытаются взорваться рядом с нами. Воевать с ними интересно, схватки проходят быстро, а как только роботы надоедают, условия тут же меняются.

Следом разработчики напускают на героев энергетические бури – неотъемлемую часть послевоенной Серы. В такие моменты видимость ухудшается, по земле начинают бить молнии, гранаты и пули сносит в сторону… ветер настолько сильный, что способен поднимать с земли целые конструкции. Разбили крепление или сломали заборчик, удерживающий стройматериалы на месте, и вот уже целая груда обломков летит прямо в противников и сносит их, словно кегли в боулинге. А следом на сцену выходит Рой – еще одна новая сила. И хотя отличить их от саранчи из оригинальной трилогии порой бывает трудновато, свою лепту вносят и они.

Иногда разработчики разыгрывают подобие tower defense, где нужно отбиваться от

ХОТЯ КАК ИГРА Gears of War 4 изменилась слабо, атмосфера в ней совсем не такая, как в предыдущих частях

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

После не самого лучшего опыта с Gears of War: Ultimate Edition от русской озвучки решили отказаться. Теперь можно сполна насладиться голосом Джона Димаджио, озвучившего Маркуса Феникса (а когда-то и Бендера из «Футурамы»). Текстовая локализация порой губит шутки и коверкает смысл некоторых фраз, но главное доносит.

волн противников, расставляя препятствия на их пути. Или предлагают разделиться, после чего одни персонажи прикрывают других с высоты или помогают расчистить дорогу. Порой подкинут на пути большую пушку – трехствольный пулемет, ракетную установку или устройство, стреляющее циркулярными пилами. Учитывая, что враги зачастую «бронированные» и умирают долго, такие моменты начинаешь рассматривать чуть ли не как легализованные читы, которым каждый раз радуешься.

В итоге первая половина кампании превращается в один сплошной праздник, когда герои не умолкают ни на секунду, а яркие ситуации следуют одна за другой: перестрелки в бурю, ночная погоня на мотоцикле по лесу, яростное сражение в поместье Фениксов с разрушениями и взрывами. Даже спокойные исследовательские этапы радуют: герои бредут по узким улочкам маленького городка, с неба льется лунный свет, слышится вой или шаги противника, с которым люди еще не сталкивались, а в воздухе витает атмосфера легкого ужаса и загадки... Что за Рой, откуда он взялся, что ему нужно и на что он способен?

В ГОРЕСТИ И В РАДОСТИ

Только вот ближе к экватору становится ясно, что запала и опыта работы с серией разработчикам чуточку не хватило. Во второй половине игры в Gears of War 4 выползают самые разные «детские болячки». Иногда по расстановке препятствий и ящиков с патронами заранее видно, где нападут враги, иногда боеприпасы разбросаны абы как: где-то слишком много, где-то наоборот. А самое неприятное, что геймдизайнерам порой отказывает чувство меры. В четвертом акте героев вообще запирают в каких-то подземельях, где количество интересных моментов, шуток и оригинальных геймплейных ситуаций внезапно падает почти до нуля, а на смену им приходят однообразные перестрелки. Когда после десятиминутного сражения заходишь в новую комнату и на героев снова сваливается свора тех же самых врагов, от игры просто-напросто начинаешь уставать.

К тому же не все представители Роя одинаково интересны. Так, разрекламированные Pouncers, которые должны были на ходу менять стиль поведения, оказались просто бронированными, скучными и жутко раздражающими, беспорядочно прыгающими тварями. Другие крупные монстры при каждом своем появлении вызывают зевоту и вынуждают ждать, когда же они наконец умрут. Бой с ними сводится к тому, чтобы сохранять безопасную дистанцию и стрелять по оранжевому пятну на животе. Никаких интересных тактик, никакого вызова. Зато умирают эти твари непростительно долго.

В итоге мы имеем потрясающее начало и скомканную вторую часть игры. Хотя ближе к финалу авторы снова поддают жару – возвращают на сцену несколько полюбившихся персонажей, усаживают героев в гигантских роботов и дают возможность сполна отомстить тварям Роя за все страдания.

■■■

Мнения поклонников, как и в случае с «Пробуждением Силы», скорее всего, разделятся. Кто-то будет негодовать, что, дескать, ничего нового и конвейер... А кто-то просто порадуется, что игра-то вышла хорошая. Разработчики сделали отличное приключение – не без недостатков, но захватывающее почти от начала и до конца. Что же до свершений... свершения ждут впереди, ведь Gears of War 4 – это явно не конец, а планету Сера еще ждет немало ярких событий. ■

ПОРАДОВАЛО:
– это все тот же Gears of War;
– новые персонажи хороши, а история интригует;
– возвращение старых героев;
– есть ответы на вопросы, которых не давали предыдущие части;
– разнообразие ситуаций и «оживший» экшен.

ОГОРЧИЛО:
– это все тот же Gears of War;
– в какой-то момент кампания немного провисает;
– сражаться с некоторыми монстрами скучно.

ДОЖДАЛИСЬ?
Не идеальная игра, но достойное продолжение серии. Большую часть кампании хочется пищать от восторга, жаль, что удержать этот уровень на протяжении всей истории создателям не удалось.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:



«Отлично»



GEARS OF WAR

ИСТОРИЯ СЕМЬИ МАРКУСА ФЕНИКСА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

В **Gears of War 4** мы играем за Джей Ди, сына Маркуса Феникса, главного героя оригинальной трилогии. Как мы уже знаем, юноше пришлось пойти по стопам отца и встать на защиту мира от очередной напасти. Только вот сам Маркус – тоже не первый Феникс, ставший известным героем.

До него чудеса творил его отец Адам, блестящий ученый и создатель вещей, едва не погубивших сразу несколько народов. И сегодня мы вспомним историю этой необычной семьи, а заодно расскажем и об их окружении – о верных товарищах и о событиях, происходивших в мире вокруг.

PREVIOUSLY IN GEARS OF WAR

Сперва вспомним, с чего все началось. Мир Gears of War – отлично проработанная вселенная, где за каждым с виду тривиальным героем может стоять драматичная история. Даже сама планета Сера, место действия, таит в себе много интересного. С Землей ее роднят не только зеленые деревья и лондонская архитектура, но и люди, которые тоже жить не могут без войн и междоусобиц. Так что большая часть истории планеты посвящена самым разнообразным вооруженным конфликтам. На какое-то время, правда, на Сере воцарился мир, а люди переключились на возрождение культуры, науки и прочих важных для общества ценностей. Именно благодаря этой передышке на планете появились технологии, величественная архитектура и какое-никакое искусство.

Но все вернулось на круги своя, стоило человечеству выяснить энергетический потенциал эмульсии – радиоактивного топлива в недрах планеты. Поскольку на Сере к тому моменту разразился энергетический кризис, страны, которым с запасами не повезло, решили восстановить справедливость с помощью оружия. Так начались Маятниковые войны (герои Gears of War вспоминают их в каждой части).

Отношения между собой выясняли Коалиция Объединенных Государств и Объединение Независимых Республик, а сражения длились долгих 79 лет. Инициатива переходила из рук в руки, но ключевым поворотом стала битва на полях Асфо – та самая, после которой прославился юный Маркус Феникс. Важным то сражение было потому, что велось за данные, необходимые для создания «Молота Зари» – орбитального оружия, способного выжечь буквально все на поверхности планеты. Именно благодаря тому, что это оружие досталось Коалиции, война закончилась капитуляцией Объединения.

Но все это уже не имело значения. Через шесть недель на измученное человечество свалилась новая напасть, Орда саранчи. Эти страшные существа атаковали из-под земли, выкапывая воронки, и ударили по человечеству сильно и неожиданно. За первые дни они истребили четверть населения планеты, а день, когда Орда начала войну, назвали Днем Разлома, или Emergency Day. Атаковали враги скоординированно, застав людей врасплох и нанося удары по стратегически важным точкам. Спустя несколько месяцев



ПОКА НА ПОВЕРХНОСТЬ не хлынула саранча, люди почти непрерывно грызлись между собой



МАРКУС ФЕНИКС и его отряд «Дельта»

большая часть ресурсов, технологии и территории оказались в руках саранчи. Единственное, что Коалиция могла противопоставить подземным тварям, – это «Молот Зари».

Но с ним несколько переусердствовали и выжгли девяносто процентов поверхности Серы. Вместе с большей частью населения, которое попросту не успело эвакуироваться за отведенные три дня. И хотя с помощью крайних мер врага удалось замедлить, полностью истребить локустов не получилось. Война затянулась на долгие годы, а среди людей наступил очередной раскол: некоторые не смогли смириться с тем, что сделала Коалиция, вышли из ее состава и начали жить сами по себе – их назвали отреченными, или изгоями.

СЕМЬЯ ФЕНИКС

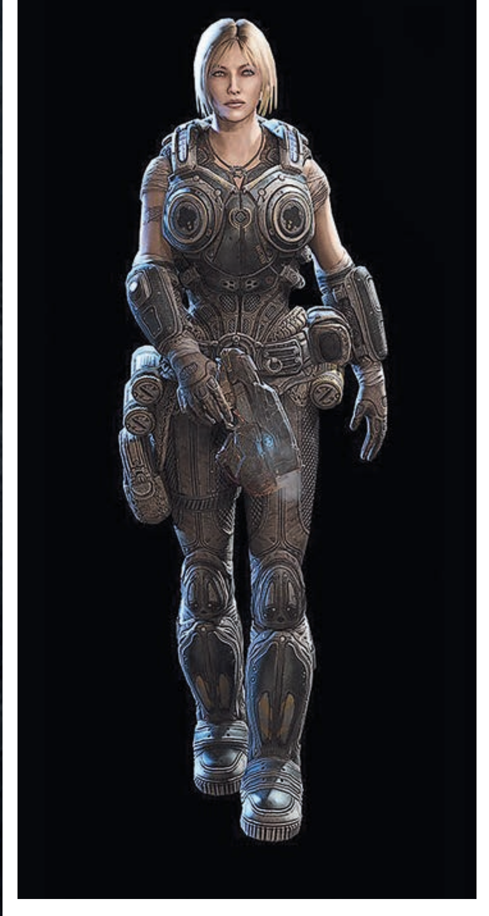
Здесь, наверное, и стоит начать рассказ о главных героях планеты Сера – о семействе Феникс. И история эта берет начало задолго до событий первой части. Мать Маркуса, Элейн Феникс, была видной ученой. И именно она в свое время чуть ли не первой обнаружила локустов. Более того, она хотела рассказать о своей находке всему миру, но не успела, поскольку загадочным образом исчезла.

Еще интереснее отец Маркуса – Адам Феникс. Он всю жизнь служил в армии, однако в какой-то момент понял, что принесет больше пользы, будучи ученым. Только «польза» – понятие двоякое. Именно Адам в свое время сконструировал тот самый «Молот Зари», положивший конец войнам, но погубивший миллионы людей на Сере. Идея присоединить к винтовке «Лансер» бензопилу тоже принадлежит Фениксу.

Но, что куда важнее и интереснее, Адам имел все шансы предотвратить войну с саранчой. После смерти жены из ее заметок он узнал о существовании локустов и вышел с ними на связь. Королева уже тогда хотела учинить бойню, ведь самих локустов снедала другая проблема – влияние на них эмульсии. Адам убедил правительницу, что можно найти мирный выход из ситуации, пообещав свою помощь. Но сделать это он не успел, и саранча, не в силах больше терпеть, вырвалась наружу. А сам Феникс-старший погиб спустя десять лет после Дня Разлома. По крайней мере, все так думали.

Сын Адама, Маркус, родившийся за 21 год до Дня Разлома, никогда не мог похвастаться хорошими отношениями с отцом. Феникс-старший слишком много времени посвящал работе, не уделяя сыну внимания и толком не зная, каким человеком тот растет. И потеря матери Маркуса ситуацию нисколько не улучшила. К моменту «гибели» отца парень уже заработал отличную репутацию, став героем как Маятниковых войн, так и сражений с локустами. Его с детства воспитывали как будущего солдата, и не удивительно, что вырос он сильным, отважным, с хорошими лидерскими качествами, но при этом исполнительным.

Тем не менее, когда Маркус узнал, что Адам в беде, он покинул пост и отправился спасать родителя. Сделать это парню не удалось, более того, он попал под трибунал и едва не лишился жизни. Лишь показания его друга и напарника Доминика Сантьяго спасли Маркуса от смертного приговора. Феникс получил сорок лет строгого режима, из которых отсидел всего четыре. Помогла ему, как ни странно, война. Коалиция, снова оказавшись на грани, сильно нуждалась в бойцах. И, выпустив Маркуса, не прогадала. Вернувшись сначала как обычная «шестеренка», Феникс после гибе-







ли капитана отряда «Дельта» сам стал его главой. А после не раз спасал человечество от полного истребления.

ПОДВИГИ ОТРЯДА «ДЕЛЬТА»

В первой части герой вместе со своим отрядом занимался поиском резонатора – устройства, что строило карты туннелей саранчи и могло привести «шестеренок» прямо в сердце врага. Там требовалось установить бомбу, чтобы уничтожить Орду раз и навсегда. Увы, резонатор оказался недостаточно эффективным, так что пришлось искать другой путь. И этим другим путем оказалась информация, некогда добытая отцом Маркуса. Благодаря ей герои таки сбросили в туннели Орды светомассовую бомбу. И, казалось бы, уничтожили противника.

Взрыв светомассовой бомбы в конце первой части навредил не только локустам, но и людям. Часть эмульсии, текущей под землей, попала в атмосферу планеты. Люди, которым не повезло надышаться испарениями, страдали от «коррозии легких» – болезни, при которой легкие человека наполнялись жидкостью и он буквально захлебывался на суше.

Впрочем, сами локусты узнали о страшной природе эмульсии еще раньше. Долгие годы они сражались с ламбентами, мутировавшими под влиянием этого вещества сородичами. И, судя по тому, как рьяно они старались выбраться наружу, войну эту они проигрывали. Сами ламбенты, по сути, та же саранча, но обезумевшая, с длинными щупальцами и свойством взрываться после смерти. Люди, которым не повезло пережить «коррозию», пополняли их ряды и превращались в самых настоящих зомби, только светящихся.



ХАСИНТО долгое время оставался последней крепостью человечества благодаря гранитной основе, не позволяющей атаковать из-под земли

Однако Маркусу и его отряду еще не раз приходилось проворачивать самые рискованные операции. Во второй части саранча не только вернулась, но и стала еще более опасной – один за другим города людей начали без видимых причин уходить под землю. Последним оплотом человечества остался город Хасинто – благодаря удачному расположению на гранитной плите он был защищен от подземных атак. Но Коалиция решила покончить с локустами раз и навсегда, пробурив ходы в туннели и атаковав Орду на их же территории. Само собой, среди нападающих был и отряд «Дельта» во главе с Фениксом. Пробива-

СПУСТИВШИСЬ В ТУННЕЛИ локустов, отряд «Дельта» повстречал немало самых разных монстров

ясь все дальше и дальше, герои выяснили причину падений городов: их подкапывал и обрушивал гигантский каменный червь. К счастью, встречу с «Дельтой» он, как и многие другие питомцы саранчи, не пережил. Маркус и его отряд оказались внутри чудовища, а после краткой ознакомительной экскурсии вырезали ему сердце.

Этой победой «Дельта» не ограничилась. Через какое-то время бойцы уже с боем пробивались в глубь столицы Орды, подземного города Нексус. Там они познакомились с культурой саранчи, а также стали свидетелями гражданской войны в их рядах – так игроки впервые увидели ламбентов. А главное, что именно там «Дельта» выяснила план королевы по спасению: та планировала затопить последний город человечества Хасинто, попутно залив и гнездо мутантов.

К счастью, отряд «Дельта» разрушил ее планы. Эвакуировав жителей Хасинто, они сами затопили город, залив водой не только ламбентов, но и ходы саранчи. Только и эта победа войну не закончила, а лишь оттянула финал еще на полтора года. После падения последнего оплота человечества и локусты, и люди превратились в кочевников, разбросанных по планете. Более того, и тех и других терзала общая угроза – ламбенты, с огромной скоростью распространявшиеся по планете. Коалиция тоже прекратила свое существование, и главные герои сосредоточились на выживании. Их домом стал авианосец, дрейфующий в море. Но потом на горизонте снова замаячила надежда избавиться от всех проблем раз и навсегда. Для этого надо было найти отца Маркуса, который, оказывается, все это время был жив и надежно спрятан Коалицией на скрытом генератором штормов острове.



ОДНИ ИЗ ГЛАВНЫХ ЧЛЕНОВ ОТРЯДА «Дельта»: его командир Маркус Феникс, «мозг» отряда – Деймон Беард, а также бывшая звезда трэшбола и незаменимый в любом сражений воин – Коул Трейн. Все они продолжат свои истории и в четвертой части.

Всю третью часть Маркус и остатки отряда «Дельта» искали путь туда – сначала информацию, затем подводную лодку, а следом топливо для нее. И ближе к финалу смогли добраться до острова, где Маркус обрел (а затем снова потерял) отца. Благодаря запуску устройства, изобретенного Адамом Фениксом, вся эмульсия на планете была уничтожена, а вместе с ней ламбенты и саранча, сильно пострадавшие от влияния этого вещества. Так на Сере на двадцать пять лет воцарился мир.

ГЛЯДЯ НА КЛЕЙТОНА, трудно поверить, что это Кармайн: с «зелеными» братьями его роднит только шлем

«ШЕСТЕРЕНКИ» ВОЙНЫ

Помогали Фениксу самые разные персонажи. Например, Аня Страуд – офицер-связист, а потом и полноценная «шестеренка». С ней Маркус был знаком задолго до событий трилогии, и их давно связывали особые отношения. Так что не удивительно, что к третьей части Аня официально стала его возлюбленной, а затем – женой и матерью сына, Джей Ди.

На протяжении всех трех частей бок о бок с Маркусом сражались братья Кармайны – Бенджамин, Энтони и Клейтон. Их характеры и биографии трудно назвать интересными – в основном братья играли роли новичков, часто и глупо ошибались, а лица скрывали под шлемами. Но запоминались Кармайны вовсе не этим, а своими трагичными судьбами. Так, Энтони погиб от выстрела снайпера в начале первой части, а Бенджамин выпал из вертолета во второй. Лишь старший брат, Клейтон, выжил. И это немудрено, учитывая, что он ветеран войны, закаленный в боях. Хотя и ему не раз доводилось оказываться на грани жизни и смерти: сначала от пули снайпера его спас шлем, а затем он чудом пережил падение вертолета.

Еще один близкий товарищ Маркуса – Доминик Сантьяго. Феникс служил еще с его старшим братом, Карлосом. Более того, все они были лучшими друзьями с самого детства. Но Карлос погиб во время битвы на полях Асфо. Если верить комиксам, именно в тот день Маркус заплакал в последний раз и закопал на могиле друга свою награду за то сражение – Звезду Эмбри. С Домиником его связывали очень теплые отношения. Они вместе сражались на протяжении почти всей войны с локустами. К тому же именно благодаря показаниям Сантьяго Маркусу не вынесли смертный приговор, а после заключения Феникса именно Дом пришел выпустить его из тюрьмы.

Впрочем, у самого Дома даже более трагичная судьба. Еще в юном возрасте он женился на Марии, и у них родилось двое детей. Но война разрушила семью: родители пары, как и их дети, погибли в первые же дни, а сами Дом и Мария были долгое время разлучены. В перерывах между сражениями Сантьяго пытался найти жену и в конце концов нашел, но было уже поздно: Дому пришлось убить возлюбленную своими же руками, чтобы прекратить ее страдания. К третьей части друг Маркуса отрастил бороду и посвятил свою жизнь выращиванию помидоров, но оправиться ему так и не удалось – ближе к концу игры он жертвовал собой, чтобы спасти других членов отряда «Дельта». По иронии судьбы погиб он в родном городе своей жены, где также были похоронены их дети.

Еще два важных персонажа – Августус Коул и Дэймон Беард. Неразлучная парочка, генерирующая множество шуток и не умолкающая ни на секунду, стала одним из символов Gears of War. Коул – бездержный оптимист, болтун и просто отличный воин. Помимо своего безбашенного характера, примечателен тем, что некогда был звездой игры в трэшбол (амери-



К АНЕ СТРАУД судьба тоже иногда была жестока: в битве на полях Асфо девушка потеряла свою мать. А после заключения Маркуса, с которым она успела сблизиться, Аня была практически убита горем



В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ к героям присоединились новые бойцы. Так, Аня Страуд взяла в руки оружие и стала полноценной «шестеренкой», а из совсем новичков появились еще одна девушка Саманта Бирн и темнокожий капрал Джейсон Страттон



канский футбол, но родом с Серы). И звездой настолько яркой, что считался чуть ли не лучшим спортсменом в истории, а еще он получил прозвище Коул Трейн (от английского «поезд») за свои пробивные таланты. Это качество пригодилось и в бою, сделав его незаменимым активом любой команды. Хотя сам Трейн отказывался ото всех наград и званий, аргументируя это тем, что они «не помогут ему убить больше локустов».

Беард же запомнился блестящими умственными способностями и саркастичными комментариями. На то есть свои причины: его жизнь тоже сказкой не назовешь. В юности Дэймон делал успехи в учебе и мечтал стать инженером, но под давлением родителей, угрожавших лишить его наследства, отправился в военное училище. Впрочем, и его война превратила в законченного циника: он пережил гибель родителей и трибунал, после которого Дэймона пожизненно лишили права стать офицером. Судили его за то, что он остановил одного из опаснейших предводителей саранчи – самого генерала Карна, – нарушив несколько приказов и применив секретную технологию Коалиции.

■ ■ ■

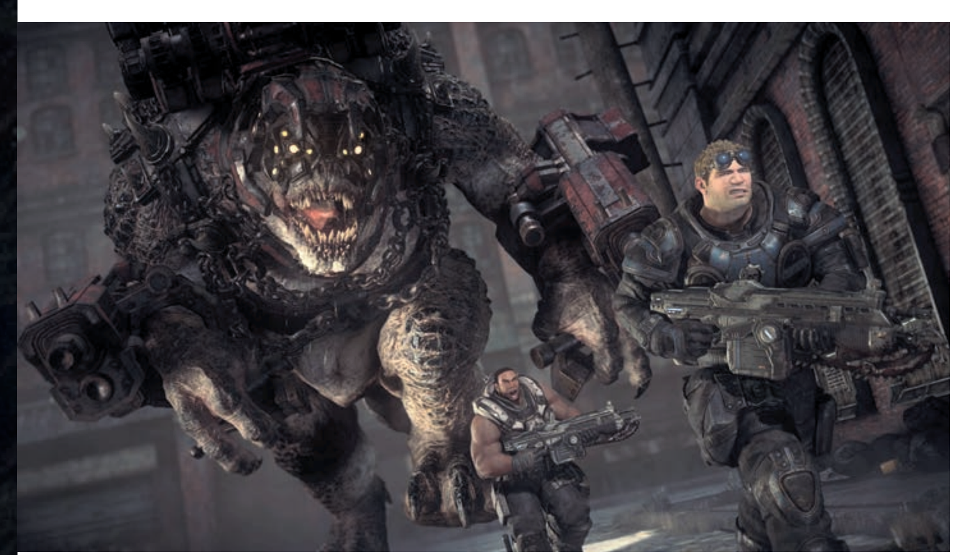
На этом история семьи Феникс, ее друзей и планеты Серы не заканчивается. Продолжение – в новенькой Gears of War 4. ■

О САРАНЧЕ

ХОРОШЕЙ И РАЗНОЙ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ПОЧЕМУ КОРОЛЕВА МИРРА так похожа на человека, осталось тайной. Некоторые даже предполагают, что она – исчезнувшая мать главного героя. Хотя, скорее всего, это очень далеко от правды



ВОТ ТАК ВЫГЛЯДЕЛ БРУМАК. Зачастую лучшей стратегией боя с ним было бегство

Саранча – существа совсем не глупые, со своей иерархией и социальной структурой. Как они появились, не известно. Кто-то предполагает, что они жили под землей с давних времен. Но есть версия, что саранчу создали люди, ведь научный центр «Надежда», который герои посещают во второй части, находится на удивление близко к столице Орды – городу под названием Нексус.

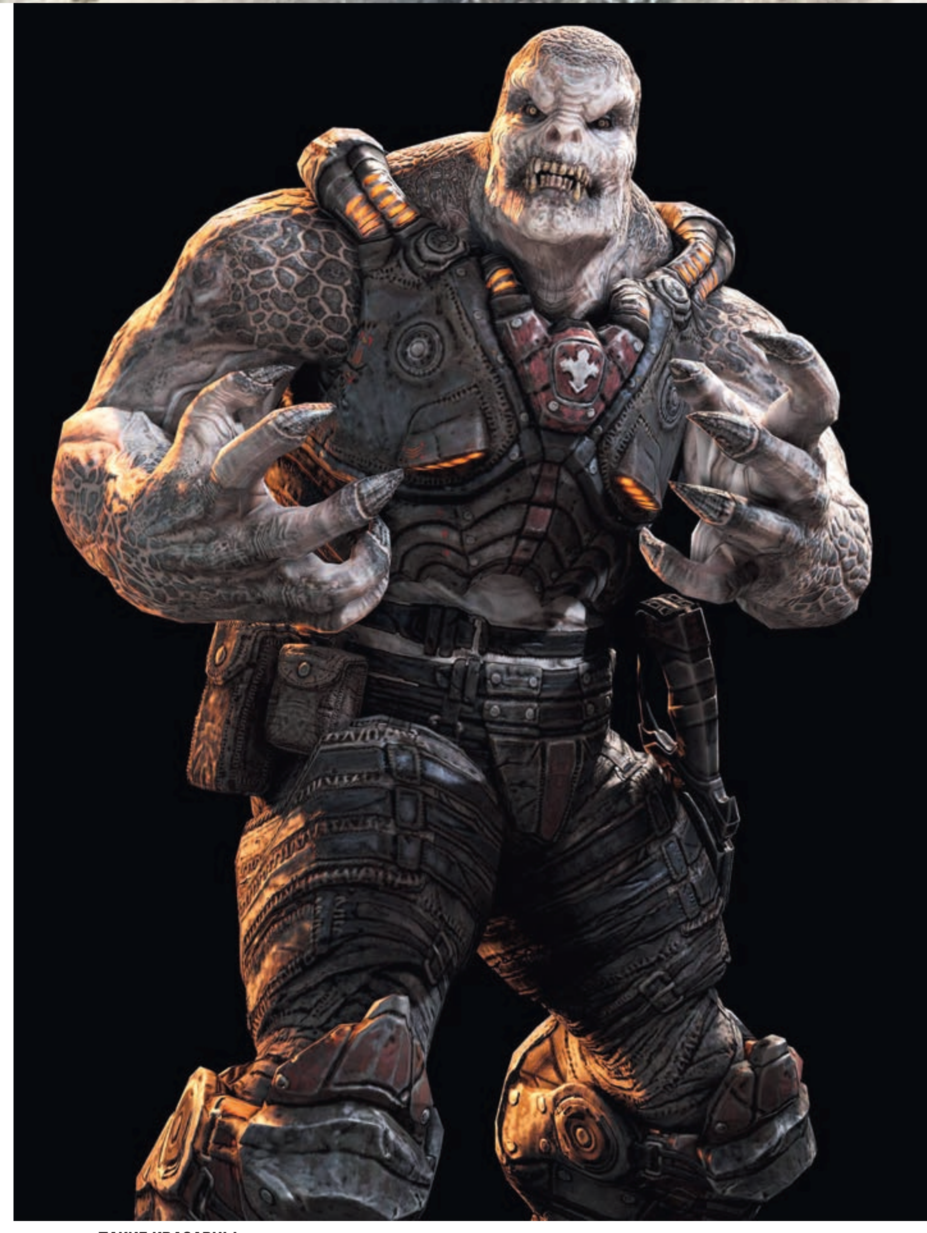
Общество саранчи выстроено по кастовой системе. Главную роль там играла королева Мирра, которую, несмотря на ее сходство с человеком, подданные слушались беспрекословно. Следом шли монахи кантусы, ведь саранча – очень религиозный народ, многие готовы были жертвовать жизнью по одному только слову своих правителей. Именно интеллект (а также сила) определял, насколько высоко поднимутся те или иные особи.

Представители Орды сильно отличались друг от друга. Большая их часть – сильные человекоподобные существа с очень прочными, утолщенными костями и почти непробиваемой чешуйчатой кожей. Так что воины из саранчи выходили прекрасные, а их способности к выживанию были невероятны, что заранее делало их шансы в войне с человечеством… неравными.

Разнообразие видов и было одной из сильных сторон этого народа. В зависимости от типа существ, жесткость кожи и строение тела могло отличаться. Самых простых и глупых солдат, вооруженных винтовками, называли дронами. Низкий уровень интеллекта не мешал им пользоваться укрытиями и выполнять простые тактические маневры. Они отличались бесстрашием, кровожадностью и готовностью без раздумий отдать жизнь, если поступит такой приказ.

В бою можно было встретить похожих на них снайперов и гренадеров, которые от дронов отличались вооружением, толщиной кожи и уровнем агрессии. Еще один примечательный вид саранчи – бумеры. Эти твари были крупными и сильными, но страдали от медлительности и недостатка интеллекта, так что передвигались по полю боя в полный рост, постреливая из гранатометов и крича: «Бум!»

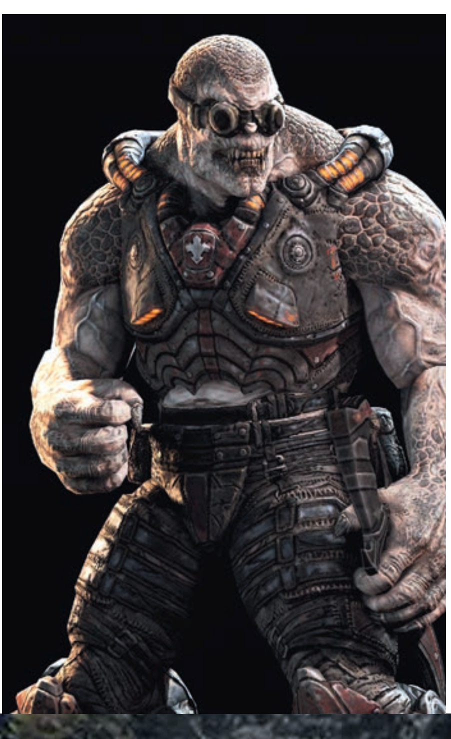
Более высокую ступень в иерархии занимали тероны – куда более умные и сильные, чем дроны, элитные бойцы в роскошной броне. Они вооружены арбалетами или тесаками, эффективнее пользовались укрытиями, были способны мыслить тактически и работать в команде. Уступали только кантусам – уже упомянутым монахам, лечащим раненых бойцов прямо на поле боя.



ТАКИЕ КРАСАВЦЫ в основном и противостояли главным героям игры

Впрочем, куда интереснее даже не сама саранча, а ее «питомцы». Риверы – летающие твари наподобие кальмаров – служили для Орды транспортом (к слову, один раз на них прокатился и отряд «Дельта»). Гигантского краба под названием корпсер использовали в качестве танка, он имел почти непробиваемый панцирь и гигантские клешни, способные разрывать «шестеренок» и их технику на кусочки. Но еще страшнее были брумаки – великаны с пулеметами на спинах, напоминающие то ли гориллу, то ли тираннозавра.

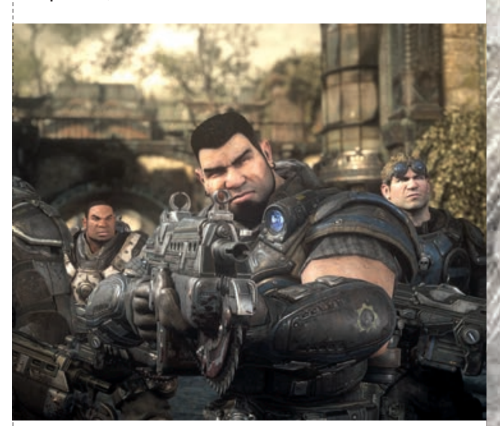
Самые опасные твари, берсерки, – неповоротливые слепые существа, способные пробивать стены и убивать с одного удара, – самки, приносящие потомство. К слову, ритуал размножения у Орды тоже необычный: самец должен был усмирить и связать более сильную самку, что порой превращалось в настоящую бойню. Возможно, именно поэтому саранча вырастала такой агрессивной. ■



О «ШЕСТЕРЕНКАХ»

КОТОРЫЕ ПЕРЕМАЛЫВАЮТ ВРАГОВ КОАЛИЦИИ

«Шестеренками» во вселенной Gears of War называют бойцов Коалиции. Их отличительные черты – тяжелые, массивные доспехи с эмблемой шестеренки на груди, а также винтовки «Лансер», оснащенные бензопилами. Впрочем, это далеко не единственное оружие, доступное «шестеренкам». Солдаты Коалиции активно применяли снайперские винтовки Longshot (в русской версии «Снайперка»), дробовики «Гнашер» и даже вооружение саранчи, такое как пистолеты «Болток».



СО ВРЕМЕНЕМ винтовки с бензопилами стали для «шестеренок» чуть ли не таким же неотъемлемым атрибутом, как световой меч у джедаев

Иногда в руки отряду «Дельта» попадали и другие пушки. Например, старая версия «Лансера», со штыком вместо пилы. Или винтовка саранчи «Хаммерберст», правда, почти по всем показателям уступавшая оружию Коалиции. Были и более оригинальные устройства – как печально известный «Молот Зари», с чьей помощью герои могли уничтожать особо сильных противников, направляя на них орбитальные удары. Или гранатомет саранчи «Диггер» со снарядами в виде маленьких существ: после выстрела они закапывались под землю, добирались до противника, минуя укрытия, и взрывались.

В бою «шестеренки» в основном полагались на окружение. Основной их тактикой было занять укрытие и давить противника огнем, пока дружественные силы заходят с фланга. А в случае ближнего контакта – применить их главное оружие, бензопилу, без проблем разрезавшую прочную кожу саранчи.

Впрочем, импровизировать они тоже умели. Так, во второй части бойцы отряда «Дельта» научились использовать противников в качестве живых щитов, а оказавшись под землей, на территории локустов, успешно использовали перемещавшихся по уровню крупных каменных червей в качестве укрытия. ■

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК Respawn Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ www.titanfall.com
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-3600t, 8 ГБ, 2 ГБ видео

TITANFALL 2

МОЙ БОЕВОЙ ТОВАРИЩ – ТИТАН

ФЕДОР СИВОВ

Одиночная кампания первой **Titanfall** ни на что особо не претендовала – лишь знакомила с режимами, картами и возможностями мультиплеера. Попутно нам показывали несколько коротких роликов, рассказывающих об основном конфликте и воюющих сторонах. Получалось весьма поверхностно, но игроки все равно проходили миссии ради улучшений для титана и бойца. Мало кто обращал внимание на повествование.

Titanfall 2 все меняет. Теперь это не только сетевой шутер, но и приключенческий боевик.

ТОВАРИЩ ПО ОРУЖИЮ

Сюжетная кампания в Titanfall напрашивалась. Учитывая ключевые возможности игры – свободу перемещения, со всеми этими прыжками с огромной высоты и бегом по стенам, а также бои на титанах, огромных боевых мехах с крупнокалиберными пулеметами, ракетницами, энергетическим оружием и огромными кулаками, способными раздавить любого одинокого пехотинца. Учитывая и то, что проект делают Джейсон Уэст, Винс Зампелла и часть команды той самой **Infinity Ward**, что подарила нам прорывную **Modern Warfare**.

Воображение рисует чертовски заманчивую картину: война будущего, бойцы носятся в экзоскелетах по полю боя, стенам и крышам, а рядом топают массивные титаны и палят из устрашающих пушек. С неба падает еще один титан, затем второй, третий, и все они вступают в битву. Кругом все взрывается. То есть Titanfall, каким он был в мультиплеере, только с постановкой, захватывающими сценами и динамичными сражениями.

Оказалось, что формулу игры перенесли в одиночный режим несколько иначе. При разработке **Respawn Entertainment** черпали вдохновение в так называемых «приятельских фильмах» (buddy cop movies) про товарищей по оружию, связанных дружбой. Ну, знаете, как «Смертельное оружие» или «Час пик». Не обошлось и без влияния кинематографа о взаимоотношениях человека и машины. Верно, «Терминатор 2» тоже послужил источником вдохновения.

Сюжет Titanfall 2 повествует о рядовом Джеке Купере. Он еще не дослужился до звания пилота, но уже очень хочет водить одну из этих монументальных машин. И вскоре получает такую возмож-







БМ становится для героя верным напарником. Он связывается с нами по рации и подсказывает, как вести себя в бою. Еще наш боевой товарищ бывает милым и забавным, когда шутит

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский язык. Текст переведен хорошо, хоть иногда в нем и проскакивают ошибки. А вот озвучка не радует. Многие реплики актеры проговаривают почти без эмоций. Иные и вовсе проглатывают свои фразы целыми кусками.

ность: в битве погибает командир, обучавший Джека воевать и управлять титаном. Перед смертью наставник передает своего боевого меха БТ-7274 герою. Купер и БТ быстро налаживают отношения и продолжают выполнять задание – сражаются за ополчение против сил IMC бок о бок и как цельная боевая единица.

Основной конфликт разросся от стычек за территорию до полномасштабной войны. Ополчение пытается избавить свои колонии от гнета корпорации IMC, которая сначала способствовала освоению новых планет, а затем подло отобрала власть над ними. Однако большую часть времени этой самой войны не видно – тут мало масштабных битв. Новенький пилот и его титан чаще встречаются с небольшими группами противников. Когда врагов на горизонте не видно, герои исследуют локации и решают головоломки. Иногда создается впечатление, что нас намеренно ведут за ручку, знакомят с основными механиками и показывают все возможности, чтобы позже было проще освоиться в мультиплеере.

А затем игра внезапно разгоняется и подкидывает все более и более захватывающие напряженные ситуации. То мы штурмуем вражескую базу, сражаясь с десятком титанов, то схватываемся с боссом на носу гигантского воздушного корабля. В такие моменты сразу узнается почерк команды, когда-то придумавшей формулу современной Call of Duty.

Но ускорять темп, ведя игроков к громкому финалу, – мало. В продолжении Titanfall слишком необычная механика, чтобы раскрывать ее привычными для современных шутеров способами. Тем не менее вокруг этой механики на протяжении пяти часов строят приключенческий боевик в духе **Half-Life 2** и лишь затем отпускают тормоза.

СВОБОДА В ДВИЖЕНИИ

Что касается ощущения бойцов в мультиплеере, то к Titanfall близко подобралась еще **Call of Duty: Advanced Warfare**. Игроков там одели в экзоскелеты, и они стали перемещаться по уровням почти так же ловко, как и пилоты титанов. Но ни один шутер на сегодня не дарит такую свободу перемещения в одиночной кампании, как Titanfall 2.

Эта игра заставляет использовать окружение на полную. Поначалу, если не играл в первую часть или отвык от нее, привыкаешь бегать по стенам, использовать двойные прыжки и невидимость. Затем начинаешь воевать, что называется, красиво. Высший пилотаж – разобраться с группой неприятелей в один забег, не останавливаясь: вбежать в комнату, убить пару бойцов IMC из дробовика, подкатиться и пристрелить третьего, дважды подпрыгнуть и с воздуха обрушиться на четвертого, вскочить на стену, зависнуть на ней и выпустить очередь в последнего. Если что-то пошло не так, можно уйти в невидимость, перевести дух и оценить обстановку.

СРЕДИ ВРАГОВ нет пилотов, поэтому никто не может запрыгнуть на БТ и расстрелять его жизненно важные запчасти в упор. В титане чувствуешь себя неуязвимым перед пехотой



TITANFALL 2 призывает никогда не останавливаться. Даже бег можно сделать автоматическим

ТУТ МОЖНО запрыгивать на титанов противника и выводить их из строя, но подобраться к ним ой как непросто...

В арсенале бойцов будущего огнестрельное оружие постепенно уступает место новым технологичным разработкам, поэтому обыкновенные стволы ведут себя тут, гм, обыкновенно, а вот энергетическая пусковая установка расщепляет своим зарядом врагов на молекулы. Пулемет со временем наращивает темп стрельбы, а дробовик бьет так широко, что порой без проблем поражает всю группу неприятелей разом. Еще есть снайперская винтовка, стреляющая двумя пулями, чтобы наверняка. «Умный» пистолет сам наводится на несколько целей, но его и выдают по особым случаям.

Но полностью раскрыться механике Titanfall в сюжетной кампании дают редко. Большинство врагов здесь – компьютерные болванчики из мультиплеера, не обученные тем же трюкам, что и главный герой. И в ловкости с ними не посоревнуешься, и ситуаций, когда метким выстрелом убиваешь врага, бегущего навстречу по отвесной стене, не бывает. Тактическая составляющая появляется, когда на поле битвы выходят бойцы со щитами или «толстые» роботы, которым нужно стрелять в уязвимые точки. А уж когда встречаешь на пути представителей фауны планеты Тихон, приходится использовать всю свою ловкость: эти ужасающие твари, похожие на гибрид пантеры и ящера, необычайно быстры.

Иногда игра сама заставляет менять тактику и подстраиваться под конкретные условия. Так, в определенный момент герой получает устройство, открывающее разломы во времени. Щелк – и вы в прошлом сражаетесь с войсками IMC в недавно отстроенном помещении. Щелк – и та же комната уже горит, а на главного героя толпой валят ящероподобные чудища. Удачно переключаясь между прошлым и настоящим, можно вообще обойти большинство врагов стороной. И в такие моменты Titanfall 2 поражает изобретательностью. Увы, подобных ситуаций мало. Авторы почему-то предпочитают им головоломки, для решения которых нужно передвинуть кран, открыв таким образом путь.

БОЕВАЯ МАШИНА БУДУЩЕГО

В том, что касается сражений на титане, игра напоминает **MechWarrior**, который осовременили и сделали понятным для всех. Когда садишься в БТ, чувствуешь, что берешь под контроль сокрушительную бое-



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель за неделю до релиза
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: около восьми часов

вую машину. Составить ему конкуренцию может лишь кто-то подобный. Со стороны битвы между мехами наверняка выглядят устрашающе. Только представьте: гигантские махины палят друг в друга из мощных орудий, а то и колотят один другого огромными кулачищами.

Наш БТ сильнее большинства титанов и способен выстоять против нескольких из них, даже против группы. Иные мехи заточены под определенное вооружение – энергетическое, ракетное или крупнокалиберное. БТ же может менять комплект своего снаряжения прямо на поле боя.

Ключевое слово тут – комплект. БТ не может поднять с земли любое оружие. Вместо этого он использует так называемую подборку снаряжения. Это лишь условность, но к ней привыкаешь и понимаешь, что так создатели знакомят игроков с классами, что встретятся в мультиплеере.

Когда на сцену выходят боссы IMC, схватка превращается в напряженную дуэль. К каждому главарю нужен свой подход. Один поджигает все вокруг и выпускает перед собой столп огня. Второй носится как угорелый, рубит мечом и палит из дробовика. Третий взмывает в воздух и выпускает в героя несколько ракетных залпов.

Жаль, что сами злодеи не такие характерные, как их мехи.

■■■

Respawn не смогли или не захотели показать все, на что способен Titanfall в одиночном режиме. Тут слишком много от неспешного приключения и слишком мало от того боевика, на который способны разработчики и сама игра. Для ветеранов первой части сюжетная кампания станет хорошим разогревом перед мультиплеером. Для новичков – тренировкой. Если экшен в сетевом режиме будет таким же задорным, как и в первой части, то именно там раскроется вся суть Titanfall. А сюжетная кампания Titanfall 2 может похвастаться только увлекательной историей о бравом пилоте и могучем титане. ■

КОГДА ТИТАН БЛИЗОК к «гибели», приходится носиться по карте в поисках энергоблоков, которые тут служат аптечками

ПОРАДОВАЛО:
– свобода в движении;
– наш мех БТ-7274 просто милашка;
– напряженные схватки на титанах;
– захватывающие бои с боссами.

ОГОРЧИЛО:
– сюжетная кампания не передает задор мультиплеера первой части;
– персонажи и в особенности злодеи не запоминаются.

ДОЖДАЛИСЬ?
Одиночной кампании недостает динамики, она не раскрывает все свои возможности. Но даже в таком виде Titanfall 2 не похож ни на один другой современный шутер. Мало какая еще игра способна подарить игроку такую свободу передвижения. Не говоря уже о невероятных битвах на могучих титанах.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:



«Отлично»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Devolver Digital
РАЗРАБОТЧИК Flying Wild Hog
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ shadowwarrior.com
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-6300, 8 ГБ, 1 ГБ видео

SHADOW WARRIOR 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ПУТЬ САМУРАЯ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

Если оглянуться, можно подумать, что на дворе конец прошлого века. В этом году вышла **Doom**, еще раньше – **Wolfenstein: The New Order**. В кинотеатрах похожая ситуация – уже несколько лет на афишах сплошь имена из восьмидесятых-девяностых: «Безумный Макс», «Звездные войны», «Терминатор», «Черепашки-ниндзя»...

В попытках оседлать волну горячей любви ко всему, что способно вызвать ностальгию, сотрудники польской студии **Flying Wild Hog** перезапустили в 2013 году франшизу **Shadow Warrior** родом из 1997 года. Новая игра была недурна, но звезд с неба не хватала. Тем не менее издатель дал добро на продолжение.

Так на свет появилась **Shadow Warrior 2**.

ВОЛШЕБНЫЙ ВОСТОК

Авторы продолжили делать то, что у них выходит лучше всего. Shadow Warrior 2 сохранила все преимущества предыдущей игры, и это хорошо. Проблема в том, что ничего принципиально нового в сиквеле не появилось. Хотя нельзя с уверенностью сказать, что фундаментальные изменения пошли бы игре на пользу.

Главный герой – все тот же Ло Ван, излучающий харизму и вселенскую крутость. Он, как и прежде, постоянно шутит, скачет как угорелый по уровням и кромсает демонов и прочую нечисть. Глубокой историей Shadow Warrior 2 похвастаться не может, да это ей и не нужно, ведь суть здесь в игровом процессе, а именно – в яростных схватках с врагами. Сюжет побуждает игрока устроить очередную мясорубку, и ладно.



НА САМОМ ДЕЛЕ, холодное оружие здесь не слишком полезно. Гораздо эффективнее уничтожать противников с расстояния, чем подставлять свою нежную наемничью плоть под острые зубы и когти

Продолжение рассказывает об ученой Камико, дочери криминального авторитета. Девушка работала в некой исследовательской лаборатории, где изучала энергию ци и ее воздействие на людей. Однажды что-то пошло не так, сознание Камико отделилось от тела и поселилось в голове Ло Вана. Отныне герой слышит все, о чем говорит (или думает) ученая дама. На словесных перепалках этих двух персонажей и базируется львиная доля всех шуток

ЧЕМ БЛИЖЕ к финалу, тем больше у героя оружия

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Переведены субтитры в диалогах и прочий игровой текст. Увы, печеньки с предсказаниями так и остались на английском.

в игре. Женщина, живущая в голове мужчины, – это свежо, необычно и весело.

Бедный Ло.

Так всю игру и будет герой заботиться о благополучии Камико. Ведь нужно не только вернуть девушке тело, но и разобраться, как подобное «перемещение» вообще могло произойти. Все задания объединены одной целью – помочь Камико. То мы ищем ее дневники, то собираем какие-то карточки, а то и вовсе рыскаем в поисках карт доступа и выходов на другую локацию.

Но все эти задачи – лишь повод для очередного заруба и развеселой пальбы по сторонам. Не больше и не меньше. Прямо как в экшенах конца прошлого века.

ПУТЕШЕСТВИЕ В НИКУДА

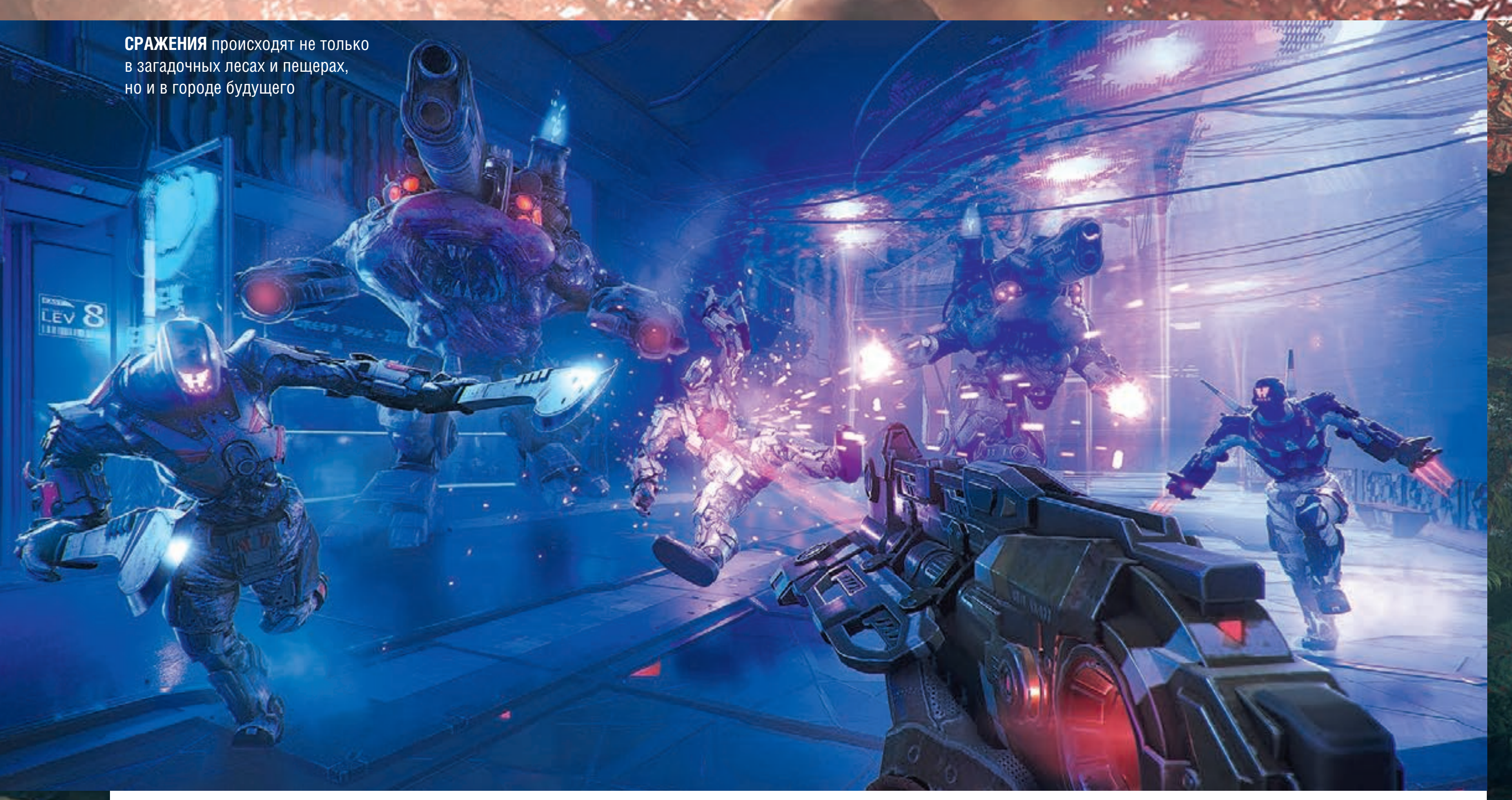
Японский колорит Shadow Warrior на месте. Духом Востока пропитаны здешние леса, храмы в горах, футуристический город. Мегаполис напоминает декорации фильма «Бегущий по лезвию»: мрачная атмосфера, техногенные постройки и непрекращающийся дождь. В дизайне других локаций без труда узнаются элементы японской архитектуры.

У Ло Вана и всех его товарищей имеется своя база – так называемая «Гора дракона». Здесь есть два магазина, где можно купить боеприпасы и предметы для улучшений. Тут же герой получает задания. Все миссии делятся на сюжетные и побочные. С первыми все и так понятно, а вторые



ЛОКАЦИИ стали больше и разнообразнее. Носиться по ним одно удовольствие

УЛУЧШЕНИЕ пушек позволяет брать некоторые из них в обе руки



СРАЖЕНИЯ происходят не только в загадочных лесах и пещерах, но и в городе будущего

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

Shadow Warrior 2 – очень позитивный и динамичный экшен, эдакий «Duke Nukem в Японии», «Borderlands про демонов» или даже «Дэдпул на службе у якудзы». Эта игра отлично понимает, что она не первый эшелон, и не пытается из себя что-то скорчить или много наобещать. Она просто смывает тебя на несколько часов из жизни волной восточного драйва: носишься среди противников, машешь мечом, стреляешь с очередного дробовика, на ходу, почти не глядя, раскидываешь перки и улучшения для оружия – и снова давишь, мочишь и нагибаешь демонических врагов. Все механики здесь работают как надо, а дизайн уровней заставляет периодически застыть и сказать «Ух ты!». Да, пройдя игру до конца, вы, наверное, уже через год не сможете вспомнить ни одного диалога или яркой сцены из нее, но у вас точно останется ощущение, что это было крутое путешествие. Вы даже можете бросить ее на середине, потому что вышел долгожданный проект, которому вы намерены посвятить все ближайшие вечера, но не будете сожалеть ни о том, что начали играть в Shadow Warrior, ни о том, что не дошли до конца. Это просто не важно, тут процесс полностью доминирует над результатом. И зачастую такие игры ценнее дорогих AAA-проектов, которые много обещают и не справляются с грузом ожиданий.

Евгений ПЕКЛО




КООПЕРАТИВ вызвал у многих игроков вопросы, и его оперативно дорабатывают

позволяют поднабраться опыта и прокачать как самого персонажа, так и его оружие.

По прибытии на ту или иную локацию сразу отмечаешь ее размах. Поля сражений стали шире в сравнении с уровнями из предыдущей игры. Карты генерируются случайным образом, что, по задумке создателей, должно разнообразить игровой процесс. На деле же локации хоть и кажутся большими, все же весьма незамысловатые.

Но сражаться с ордами нечисти, как и прежде, весело, и в пылу битвы на простоту местных локаций, по большому счету, плевать.

ПУТЬ САМУРАЯ ОБРЕТАЕТСЯ В СМЕРТИ

Оружия в Shadow Warrior 2 много, все оно ведет себя по-разному, да и выглядит здорово. Правда, чаще всего игра вынуждает использовать катаны и прочие мечи с тесаками, так как патронов для дробовиков, автоматов, бластеров и пистолетов на все эти толпы чертей и демонов не напасешься. А еще после нескольких ударов холодным оружием во все стороны весело летят отрубленные конечности и брызжет кровь.

И вообще схватки в ближнем бою проработаны лучше перестрелок. Резкие нырки, выпады и удары сплеча – основа боевой системы Shadow Warrior 2. Уйти от вражеской атаки, ближней или дистанционной, для Ло Вана не проблема: он ловко перемещается из стороны в сторону, напоминая в бою героя **Bloodborne**.

Но Shadow Warrior 2 – игра длинная, поэтому рано или поздно бои, ее стержень, наскучат. Будто понимая это, разработчики придумали невероятное количество монстров, от мелких и юрких чертей до огромных и мощных исполинов, которых одной

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: двадцать часов

катаной не возьмешь. Тем не менее ближе к финалу игра все равно выдохнется и бесконечные битвы превратятся в рутину.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ТРАДИЦИИ

В сущности, Shadow Warrior 2 – обновленная версия предыдущей части, только больше, со свежими картами, врагами, историей и обновленным арсеналом. Но так ли это плохо? Вовсе нет. Это по-прежнему обаятельная игра с динамичными перестрелками и яростными схватками в ближнем бою, а на большее она и не претендует.

Но если вам и этого мало, то у Shadow Warrior 2 припасен еще один козырь – кооперативный режим. Пройти игру можно с тремя друзьями, и это прекрасно разбавляет однообразный игровой процесс. Рубить, резать и начинять демонов свинцом становится в четыре раза веселее и во столько же раз интереснее. Кто знает, может быть, именно кооперативный режим обеспечит игре долгую жизнь.



ИГРА ПООЩРЯЕТ жестокое отношение к врагам

■■■

Shadow Warrior 2 – новая порция счастья для поклонников подобных игр. Если Doom уже давно пройден, а желание убивать чертей осталось, обратите внимание на новую игру Flying Wild Hog. Несмотря на отсутствие новых идей, она способна увлечь на долгие часы. А кооперативный режим позволит разделить с друзьями восторг от недурной боевой системы. ■

ПОРАДОВАЛО:
– знакомый, но все равно увлекательный игровой процесс;
– юмор;
– очаровательная Камико;
– дизайн и восточный колорит;
– занятный кооперативный режим.

ОГОРЧИЛО:
– ближе к финалу игра выдыхается;
– мало нововведений;
– повторы дизайна локаций в дополнительных заданиях.

ДОЖДАЛИСЬ?
Shadow Warrior не слишком изменилась за прошедшие годы, в глубине души это все тот же кровавый экшен, что и в 2013-м. При этом слишком сильно ругать продолжение за нехватку новых идей не хочется – выверенная боевая система, немалое количество самых разных врагов и кооперативный режим легко увлекут поклонников жанра.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Стратегия, экшен **ИЗДАТЕЛЬ** Team17 Digital Ltd. **РАЗРАБОТЧИК** Team17 Digital Ltd. **МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет, хот-сит
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** www.team17.com/games/worms-wmd/
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo E6600 2,4 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

WORMS W.M.D

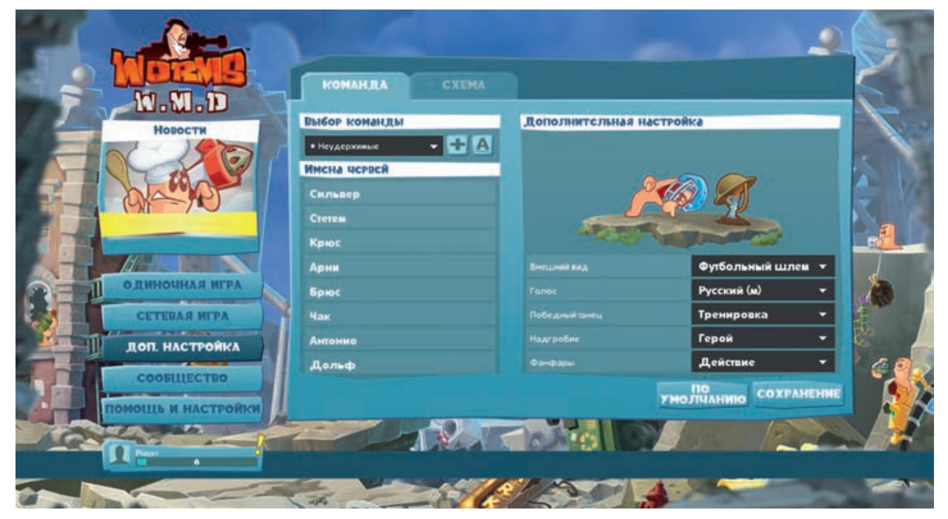
ЧЕРВИ НА ГУСЕНИЦАХ

МАКСИМ КОЗЫРЬ

Большинству игроков студия **Team17** известна как автор весьма популярной игровой серии **Worms**. За двадцать один год ее существования вышло около тридцати проектов. Франшиза успела пережить эксперименты с геймплеем, побывала в 3D и вернулась к истокам, но лучшей ее частью, по мнению большинства, остается **Worms: Armageddon** 1999 года выпуска. Новая **Worms W.M.D** – очередная попытка привнести в старую механику червей нечто свежее. Попробуем разобраться, что получилось.

ВСЕ ПО-СТАРОМУ?

С первого запуска становится понятно, что разработчики продолжают эксплуатировать старую, но надежную концепцию Armageddon. Кажется, даже арсенал с 1999 года изменился только внешне. То же относится и к геймплею: пошаговые тактические бои вооруженных червяков на абсурдных ландшафтах, не подчиняющихся законам физики. Каждый ход длится несколько десятков секунд. За это время вы должны уничтожить как можно больше врагов, не пострадать самому и не навредить своими действиями другим членам команды. В общем, все как раньше – просто и весело.



НЕ ПОЛНОЦЕННЫЙ РЕДАКТОР, конечно, но хоть какая-то настройка

Разработчики подтянули детализацию задников, перерисовали анимацию червей, незначительно улучшили звуковой ряд, обновили спецэффекты и добавили поддержку DirectX 11. А вот контент сильно менять не стали: десять обучающих миссий на время, тридцать в кампании и с десяток испытаний.

Никуда не делась и традиционная система кастомизации команды. Добавлены новые звуки, шапки, гробы и прочие знакомые по прошлым частям мелочи, которые открываются по мере прокачки. Да-да, теперь игрок постепенно набирает опыт, открывая новые и новые возможности. Даже червячки стараются быть в тренде.

В ДЕКОРАЦИЯХ ВИДНЫ ОЧЕРТАНИЯ из прошлых игр, но из-за высокой детализации они теряют былую мультяшность и обаяние. К сожалению, то же самое относится и к самим червям



ОДИН ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ В БОЧКУ, и противник нескоро оправится от последствий

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором в Steam
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: около пяти часов на прохождение кампании и испытаний; две бессонных ночи в мультиплеере.

А еще на этот раз в Team17 решились на занятный эксперимент.

ТАНКОМ ПО ЧЕРВЯМ

В качестве основной фишки W.M.D выступает боевой транспорт. С первого взгляда эта идея кажется такой же нелепой, как в свое время попытка поделить червей на классы (привет тебе, **Worms: Revolution!**). На деле же все иначе: техника появляется на карте случайным образом, и грамотное ее использование дает свои преимущества как в начале раунда, так и в ходе битвы.

Автопарк не такой уж большой – несколько единиц техники со своими тактическими преимуществами. Танк способен сделать серию мощных выстрелов, вертолет – взмыть в небо и устроить «свинцовый дождь», робот – провести сокрушительный удар о землю, а также скользить по воздуху на реактивных двигателях.

Машины обладают разрушительной мощностью, и даже один залп способен не только кардинально изменить ландшафт, но и здорово повлиять на расстановку сил, особенно если поблизости находятся мины или бочки. Несмотря на высокую огневую мощь, запас прочности у орудий небольшой. Как правило, двух метких выстрелов из базуки хватает, чтобы уничтожить агрегат и его водителя, а заодно потрепать близлежащую территорию.

В противовес транспорту были добавлены пилотируемые турели (их тоже можно найти на карте), они не мобильны, но обладают таким же атакующим потенциалом. Если использовать их грамотно, можно уничтожить до половины команды противника. Разновидности турелей – снайперская винтовка, пулемет и гранатомет.

Для поддержания баланса разработчики добавили систему убежищ, которые могут защитить ваших или вражеских подопечных от огня. Их можно разрушить, но на это придется потратить немало ходов. Сами укрытия настолько искусно вписаны в архитектуру уровня, что обнаружить их довольно сложно, по крайней мере первое время. Тактической глубины добавляет еще и то, что внутреннюю архитектуру убежища видно только тем, кто успел в него забраться. Перед противником возникает дилемма – либо завести своего подопечного туда же, либо атаковать наугад. И тому, кто сидит в засаде, и тому, кто осаждает здание, открываются огромные тактические перспективы. Например, можно отстреливать по одному вражеских червей, заглянувших в логово, а можно заминировать все входы и выходы, чтобы укрытие стало для противника склепом.

Авторы расширили привычный арсенал за счет необычной для серии системы крафта. Теперь у всего знакомого оружия есть несколько разновидностей. Для сборки

САМЫЙ ДЕЙСТВЕННЫЙ МЕТОД – использовать вертолет в начале матча, пока еще целы бочки и мины. При правильно построенном маршруте можно устроить настоящий ад на земле



СНАРУЖИ ВРОДЕ ОБЫЧНАЯ ДЕКОРАЦИЯ. А укрытие здесь найдете?

ХОТЯ НЕКОТОРЫЕ УКРЫТИЯ оформлены весьма творчески

каждой новой вариации необходимы ресурсы, лежащие в ящиках и сундуках, сбрасываемых на карту. Стало сложнее предсказать следующий шаг противника и то, каким оружием он воспользуется в тот или иной момент.

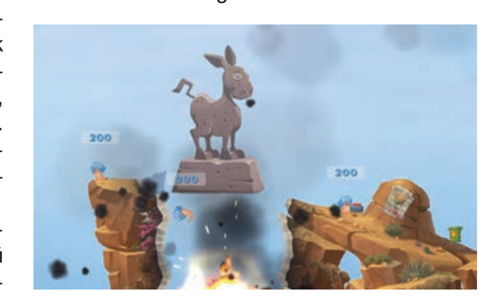
Вообще, чувствуется, что все перечисленные инновации нацелены на увеличение глубины тактической составляющей и масштаба для маневров. Добавки чертовски хорошо справляются со своей задачей и не только вносят в игру желаемое разнообразие, но и расцвечивают привычный геймплей еще пущим фирменным безумием.

ЧЕРВЯЧКИ БЫЛИ ВЫШЕ, А БАЗУКИ ЗЕЛЕНЕЕ?

Все вышеперечисленное применимо исключительно к мультиплееру. Конечно, здесь есть одиночный режим, но он выступает скорее в качестве обучения, призванного ознакомить вас с основными механиками игры. Исключением могут служить разве что испытания, проверяющие вашу смекалку, нежели мастерство.

Что касается самого мультиплеера, то он ровно такой, как надо, – хардкорный, непредсказуемый, динамичный. Да, здесь есть рейтинговый и нерейтинговый режимы, но какая разница, если матчмейкинг больше для галочки: вас может закинуть как к зеленому новичку, так и к лютому профессионалу и мастеру базуки. Единственное, на что влияет показатель рейтинга, так это уровень вашей гордости собой. Возможно, такой подход отпугнет новичков, но без этого нет самой концепции Worms. Что касается «олдфагов» родом из девяностых, то они будут чувствовать себя прекрасно, роняя слезы ностальгии.

Помимо мультиплеера, в игре есть возможность организовать старый добрый хот-сит или выбрать AI в качестве противника. Но в любом случае по-настоящему улучшить собственные навыки можно только в игре против профи. Да и разработчики постарались на славу, обеспечив новичков видоизменяющимся арсеналом, который даже из зеленого новобранца способен сделать опасного противника. В результате, что ни говори, именно мультиплеер доводит игру до ранее не достижимого уровня, где когда-то давно-давно заслуженно закрепилась Worms: Armageddon.



МЫ НАСЧИТАЛИ НА КАРТЕ шесть танков. Представляете размах предстоящей битвы?



МНОГОЧИСЛЕННЫЕ DLC добавляют в игру гостевых персонажей. Например, безумного козла из Goat Simulator

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский язык стараниями компании «Бука». Если к тексту претензий нет, то обещанная озвучка в духе ранних частей получилась весьма невыразительной и скучной. Благо в игре есть возможность сменить голоса червей на английский – там как раз таки все в порядке.

ЧЕРВИВОЕ ЯБЛОЧКО

В противовес качественной балансировке и выверенному геймплею у игры есть свои проблемы. Разработчики изменили визуальный ряд, и черви, пусть и стали выглядеть лучше, чем в ремейке «Армагеддона», вернуть долю своего обаяния так и не смогли. От этого сильно пострадал привычный для серии юмор.

Еще у наших подопечных абсолютно топорная физика. При простом перемещении проблем не возникает, но в прыжках и при использовании веревки ощущается явный дискомфорт. Тяжело предугадать последствия того или иного действия.

К худшему изменились и декорации: им далеко до сюрреалистичных видов из ранних частей, но здесь это, скорее всего, обусловлено необходимостью грамотно вписать убежища в окружение. Отметим и недостаток контента. В игре не так много видов карт, а небольшая настройка в меню лобби хоть и способна обеспечить вариативность, но набор все равно скуден. А еще остро не хватает приличного редактора.

■■■

Главный минус и в то же время плюс игры – на поверку это все тот же Armageddon, что и несколько лет назад. Да, тут есть техника, убежища и крафт, и это здорово разнообразит привычный геймплей, но после того, как эффект новизны уходит, начинаешь понимать, что нам в который раз продают одну и ту же игру, только удачно загримированную. ■

ПОРАДОВАЛО:
– хардкорный мультиплеер;
– техника, повышающая уровень безумия;
– укрытия, развивающие тактическую часть;
– крафт, повышающий простор для маневра;
– знакомая с детства механика игры.

ОГОРЧИЛО:
– на поверку все та же Worms: Armageddon 1999 года;
– недостаток контента;
– отсутствие редактора;
– спорное художественное оформление.

ДОЖДАЛИСЬ?
Team17 удалось вывести серию из застоя. Они создали хорошую игру, которая пусть и не сумела подарить нам новые ощущения, но помогла испытать те же эмоции, что и семнадцать лет назад. Worms W.M.D – это, пожалуй, лучшее, что случалось с серией за последние несколько лет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:



«Хорошо»



КРЕДО УБИЙЦЫ

ЭКРАНИЗАЦИЯ, КОТОРУЮ МЫ ЖДЕМ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

Assassin's Creed в представлении не нуждается. Игры про убийц в капюшонах продаются стабильно хорошо, а их вечную битву с тамплиерами давно вывели за пределы виртуальных развлечений. Этот феномен массовой культуры приносит **Ubisoft** весомую прибыль, и немалую ее часть обеспечивают не сами игры, а товары для фанатов.

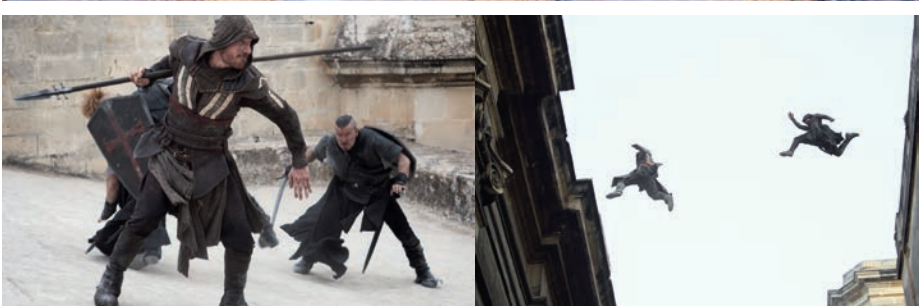
Очевидно, что экранизация «**Кредо убийцы**» финансово выигрышная идея – фильм в любом случае принесет доход своим создателям. И хотя киноадаптация рассчитана на фанатов и их деньги, она, скорее всего, окажется приключением высшего сорта. На это есть сразу несколько причин.

ИСТОРИЯ ОДНОГО УБИЙЦЫ

Можно долго критиковать современные сценарии за вторичность, прямолинейность, сюжетные дыры и несостыковки. Но давайте будем честными: по-настоящему оригинальных историй почти не осталось ни в играх, ни в фильмах или книгах. Все сценарии пишутся по классическим правилам драмы, и только неожиданные повороты, спецэффекты и качественная постановка способны удержать интерес зрителя. Помимо этого, хорошей истории нужны глубоко прописанные персонажи. Протагонист, как правило, обязан страдать и преодолевать трудности, иначе публика не станет ему сопереживать и не втянется в сюжет. Вот

АССАСИНЫ – мастера скрытности и стратегии







ФАССБЕНДЕРУ идет роль средневекового убийцы

АССАСИНЫ РЕДКО действуют в одиночку



КРУТОГО ЭКШЕНА в фильме будет много, что радует

ЭКШЕН ожидается не только в прошлом

и в трейлерах «Кредо убийцы» мы видим не самого счастливого главного героя. Возможно, ему припишут тяжелое прошлое, на котором легко построить драму.

Сценарий картины писали в отрыве от сюжета игр. Историю не пытались привязать к первоисточнику, а значит, авторам обеспечили определенную свободу действий. Им остается придумать на основе исходного материала киногеничные сюжетные завихрения и украсить их достойной подачей. Благодаря трейлерам уже известна завязка истории: некоего Каллума Линча приговорили к смертной казни, но вместо этого он попадает в лапы корпорации «Абстерго». Герой нужен тамплиерам в качестве проводника к древним артефактам – лишь генетическая память Каллума способна привести антагонистов к желанной добыче. Используя спрятанную в генах запись истории, Линч окунется с головой в прошлое, во времена испанской инквизиции, воплотившись в своего предка – грозного ассасина Агилара.

Для таких фокусов используют «Анимус» – устройство, которое погружает человека во фрагменты его генетической памяти и позволяет не только проживать чужую жизнь, но и с фантастической скоростью впитывать опыт и навыки предков. И тут еще вопрос – является увиденное через «Анимус» простой записью или же чем-то большим. Судя по трейлерам, благодаря прогулкам в прошлое герой Майкла Фассбендера кое-чему обучится – и в реальном мире даст отпор врагам не менее изящно, чем в прошлом. Сюжет точно добавит вселенной Assassin's Creed интересных деталей, но фильм заслуживает просмотра не только из-за этого.

DREAM TEAM

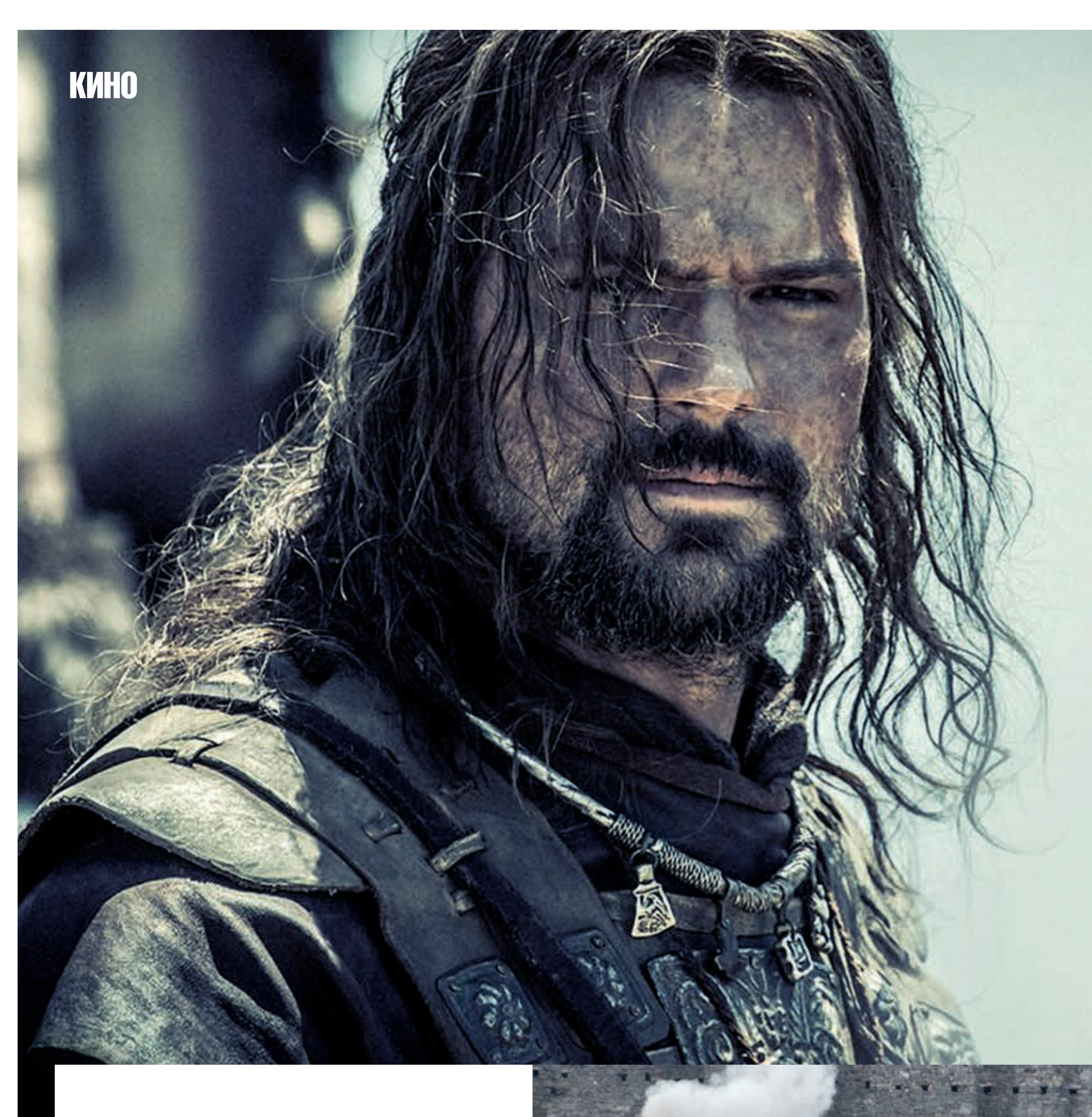
Майкла Фассбендера любят если не все, то многие. Даже те, кому удалось остаться равнодушным к очарованию актера, будут вынуждены признать: он не просто харизматичный, он еще и играть умеет. Майкл успел поблистать во многих значимых фильмах, на его счету «12 лет рабства», «Прометей», «Бесславные ублюдки», «Стив Джобс» и перезапуск «Людей Икс»… Хорошие картины с его участием можно перечислять долго, а высокое профессиональное мастерство Фассбендера легко докажут номинации на «Оскар» и «Золотой глобус», которые в последние годы сыплются на Майкла одна за другой.

Марион Котийяр – актриса не менее видная и популярная. Француженка украсила немало роскошных фильмов, среди которых культовое «Такси», «Начало», «Темный рыцарь: Возрождение легенды» и недавний «Макбет». Над шекспировской трагедией она работала вместе с Майклом, да и на участие в «Кредо убийцы» согласилась во многом ради того, чтобы вновь оказаться с ним на съемочной площадке.

От «Макбета» проекту достались не только актеры первого плана, но и режиссер Джастин Курзель с оператором Адамом Аркпоу. И если о режиссере нам известно мало, то Адам уже признан во всем мире как мастер своего дела. Его работа над «Настоящим детективом», «Тренером» и «Макбетом» потрясает невероятной грацией поставленных планов. Если в «Кредо убийцы» он останется верен себе, за визуальную составляющую фильма можно не опасаться: картинка будет по-хорошему мрачной, глубокой и безумно красивой.

■■■

Хорошие экранизации игр можно пересчитать по пальцам – такое положение вещей, несомненно, удручает. Но вероятность того, что «Кредо убийцы» все-таки оправдает наши ожидания и станет одним из лучших примеров киноадаптаций игр, очень высока. И, что немаловажно, похоже, этот фильм привлечет в залы не только поклонников Assassin's Creed, но и совершенно новую аудиторию, далекую от игр. Ждем с нетерпением! ■



ВИКИНГ

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА ДРЕВНЮЮ РУСЬ

АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

Мы редко пишем про фильмы, не связанные с играми или гик-культурой. Про русские фильмы – тем более. Но «Викинг» – случай особый. Это самый ожидаемый российский фильм ближайшего года. Если верить трейлеру, режиссер Андрей Кравчук («Адмираль») снял исторический эпос мирового уровня.

БЕЗ РОГАТЫХ ШЛЕМОВ

Несмотря на название, «Викинг» посвящен далеко не только скандинавским пиратам. Фильм рассказывает в первую очередь про русскую историю и про князя Владимира – будущего Красное Солнышко. Будущего крестителя Руси, а пока еще только младшего сына Святослава, отправленного отцом княжить в холодный северный Новгород. Фильм расскажет о вражде Владимира с его братом, киевским князем Ярополком, который убил их третьего брата Олега. По средневековым законам чести Владимир обязан отомстить.

«Викинг» берет за основу того же персонажа и ту же часть его истории, что и мультфильм десятилетней давности «Князь Владимир», но подавать все это собирается совершенно в ином ключе. «Князь Владимир» был добрым семейным мультиком с шутками, смешными зверушками и фэнтезийной магией. Сам Владимир в нем оказался чуть ли не второстепенным персонажем, к тому же идеализированным: сам никого не убивал, а если что и делал не так, то потому, что злодеи обманули.

В фильме Кравчука все будет совершенно не так. Сценаристы взяли за основу подлинные исторические источники – «Повесть временных лет» и исландские саги о королях. Нам обещают показать средневековье во всем его великолепии и ужасе, с кровавыми битвами и интригами, с буйными варягами и жестокими законами. В прессе картину часто сравнивают с «Игрой престолов», но более точным сравнением, пожалуй, будут соседи «Викинга» по историческому жанру. Например, сериал «Викинги» – тот, что про Рагнара Лодброка. Или подзабытый, но очень достойный русский мини-сериал «Ермак».

Уже по одному списку ролей видно, что про жестокую историческую достоверность создатели не привирают ради красного словца. В фильме есть княжна Рогнеда (Александра Бортич), которую Владимир силой взял в жены. И убитый им отец Рогнеды, полоцкий князь Рогволод (Андрей Смоляков). И варяжский воевода Свенельд (Максим Суханов), который стравил Ярополка с Олегом. И предатель Блуд (Ростислав Бершауэр), перебежавший от Ярополка к Владимиру. То есть самые сложные, трагические и неоднозначные моменты из жизни князя точно покажут на экране.



НА НАЧАЛО фильма Владимир еще язычник



ГЕРОИНЮ Светланы Ходченковой зовут Ирина. Ее роль в сюжете пока держится в тайне

А ВОН ТАМ мне памятник поставят!

ХАРАКТЕР НОРДИЧЕСКИЙ

Сам князь Владимир Святославич, хоть и признан сейчас святым, при жизни тоже был весьма неоднозначным персонажем. Величие в нем сочеталось с жестокостью, мудрость и дальновидность – со вспыльчивостью. Ни одну из этих сторон отбросить невозможно. Поэтому очень правильно, что главную роль отдали не поднадоевшему Безрукову (он был среди претендентов), а Даниле Козловскому. Этот актер в последние годы буквально нарасхват, и в резюме у него роли народных героев (Харламов в «Легенде №17») чередуются с ролями безумных злодеев (Акан из «Хардкора») и спорных антигероев (Андреев из «**Духless**»). С таким опытом Козловский должен вытянуть и противоречивую роль князя Владимира – не героя, не злодея, а раздираемого противоречиями средневекового воина. Викинга, если угодно.

Да, название фильма хоть и неожиданно, но вполне справедливо. Исторический Владимир был не светящимся от чистоты иконописным богатырем, а скорее викингом. Не стоит забывать, что князем киевским он стал позже, а на начало фильма он князь новгородский. В те времена варяги были частыми гостями в Новгороде, прозванном ими Хольмгардом. Дружина Владимира в немалой части состояла из скандинавов (в нее, к слову, входил Олаф Трюггвасон, будущий король Швеции), в юности князь и сам ходил с ними в морские набеги. О родстве русских и скандинавов в нашей массовой культуре вспоминать как-то не принято (редкое исключение – книги Марии Семеновой), хотя «Повесть временных лет» говорит, что даже само название «Русь» пошло от варягов. «Викинг» нарушает этот негласный обет молчания. Да, среди наших предков были не только славяне, но и финно-угры, и викинги.



НИКАКИХ рогатых шлемов, тут вам не Голливуд

Но главное, что привлекает в «Викинге», – это не его идейная смелость, не стремление показать историческую правду (все-таки, судя по синопсису, неизбежные отступления от истории в фильме будут). Главное – как он выглядит. Трейлер фильма стал приятным сюрпризом. Сцены, вошедшие в него, кажутся очень качественно поставленными, битвы – масштабными. Детально проработанные декорации, костюмы и грим смотрятся очень убедительно – легко поверить, что именно так выглядели настоящие средневековые воины.

Даже люди, скептически относящиеся к русскому кино, признают: трейлер мощный. Такими кадрами гордился бы сам Ридли Скотт. Что особенно приятно, фильм почти целиком снят в России, отечественными кинематографистами и на российские деньги.

■■■

И пусть даже в выборе темы видится некий «патриотический заказ» – в этом нет ничего дурного. Настоящим патриотизмом со стороны создателей будет, если «Викинг» действительно окажется русским фильмом, за который не стыдно. Тогда мы сможем гордиться не только предками, но и нашими современниками, снявшими отличное кино. ■

ГОТОВЬТЕСЬ К ХУДШЕМУ

ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМ ДИЗАЙНЕРОМ GEARS OF WAR 4

ФЕДОР КОКОРЕВ



ИСТОРИЯ ПОСТРОЕНА ТАКИМ ОБРАЗОМ, что довольно быстро понимаешь, что начинается некий новый конфликт, что ты, по сути, прямо у истоков нового Дня Прорыва

Продолжение знаменитой серии доверили на этот раз **The Coalition**. Те, как известно, даже название поменяли, чтобы показать, насколько серьезно относятся к разработке Gears of War, однако фанатов широкими жестами не успокоишь. Равно как и красивыми картинками, камео любимых персонажей и трейлерами с бензопилой.

Поэтому мы решили позвонить Мэтту Сирси (Matt Searcy), ведущему дизайнеру игры, и поговорить с ним про самый малоизученный компонент новинки – про ее сюжет.

ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Предыдущие части серии образуют единую историю, к тому же завершенную. Это, может быть, не самая сложная история, но в ней все к месту, и это настоящий эпос. Планка высокая. Как брать будете?

МЭТТ СИРСИ: Вы затронули очень важный момент. Это действительно была история, не перегруженная нюансами и сложностями, тем не менее в ней было место как для группы эпичных персонажей, так и для событий эпического размаха. Когда мы начали разработку Gears of War 4, на нас свалилось много работы. Нужно было разобраться с прошлым, с наследием предыдущих игр и последствиями войны, ввести новых персонажей... и к тому же описать совершенно новый мир, сложившийся через четверть века.

Огромная ответственность, да?

МЭТТ СИРСИ: Да! Огромная ответственность. Игра ставила перед нами множество вопросов, на которые надо было найти ответы. Однако мы с самого начала решили, что каждая миссия, каждая кат-сцена будет строиться на основе ясного и понятного ряда событий, явно влияющих на обитателей мира игры, на наших персонажей.

Когда в вашей игре сюжетная кампания длится девять с лишним часов, вы должны позаботиться о том, чтобы игрок всегда чувствовал привязку к истории, и чем крепче будет привязка, тем лучше. Вы можете написать очень глубокий и сильный сценарий, однако игрок не должен в нем теряться, он должен уловить и прочувствовать все повороты сюжета.

Для нас было очень важно, чтобы история именно так и работала. Чтобы в каждой миссии вы сталкивались с заданиями, которые соответствуют миру, персонажам, их мотивам, а также логично встраиваются в общую канву. В целом мы написали историю о семейных узах и о том, как эти отношения развиваются.

Между тем центральная сюжетная линия раскрывается на протяжении двадцати четырех часов и рассказывает о том, как герои в ночи наталкиваются на новую неведомую угрозу. Получился, на мой взгляд, прекрасный сюжетный костяк для игровой кампании, который к тому же может лечь в основу дальнейших приключений.



НУЖНО БЫЛО РАЗОБРАТЬСЯ с прошлым, с наследием предыдущих игр и последствиями войны, ввести новых персонажей... и к тому же описать совершенно новый мир, сложившийся через четверть века





ЭТО ЖЕ GEARS OF WAR, жизнь тут довольно поганая

Тут довольно интересный момент. Если не считать первой игры, в предыдущих Gears of War игрок боролся с понятной угрозой, с хорошо изученным врагом. Вы хотите от этого отойти?

МЭТТ СИРСИ: Именно. Первая встреча с противником случается лишь единожды. Дальше остается только узнавать про врага что-то новое. Кажется, Род (Фергюссон, глава The Coalition и исполнительный продюсер игр оригинальной трилогии. – *Прим. ред.*) пару раз уже отмечал, что к третьей части у игры не оставалось сюрпризов. Саранча к тому моменту – давний враг, с ними все понятно, они больше не пугают. Поэтому и напряжения куда меньше.

В сущности, ламбенты – та же саранча, вид сбоку.

МЭТТ СИРСИ: Верно. Как сказал сам Род, чтобы компенсировать отсутствие сюрпризов, надо было выкрутить в последней Gears of War все на максимум, сделать ее ярким зрелищем, невероятным приключением. И это прекрасно сработало... если учитывать, что это финальная точка для трилогии.

Однако в этот раз мы знали, что у нас есть шанс вернуться на исходную позицию, во тьму ночи, где бродят неведомые твари. У нас середина кампании как раз про первую встречу с новой угрозой, последовательное знакомство с новыми противниками. В Gears of War такого еще не было. Уникальная для франшизы ситуация: как персонажи, так и игрок видят врага впервые. Ты слышишь, как герои задаются вопросом, что это такое было, и реагируют на появление противников – одновременно с игроком.

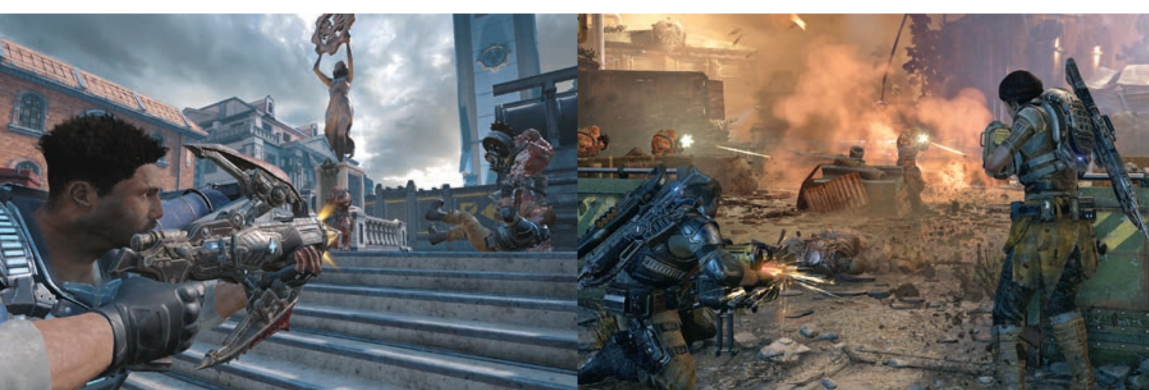
Ну да, в прошлых играх мы управляли ветеранами, которые уже все повидали.

МЭТТ СИРСИ: И это был отличный способ показать игроку, куда он попал. А попадал он в отряд закаленных бойцов, которые воевали плечом к плечу годами. Мы же хотели предъявить игроку новых персонажей – юных, необстрелянных. Это важный компонент нашего подхода к сюжету, и все это ради того, чтобы история удивляла.

Звучит довольно амбициозно. Нужно ввести новых героев, познакомить игрока с новыми врагами и при этом не сбавить обороты. Причем вы хотите все это уместить в очень небольшой отрезок времени.

МЭТТ СИРСИ: Точно. *(улыбается)*

МЫ УСТРОИЛИ ВСЕ так, чтобы гости из предыдущих частей были не для галочки



ВОЙНА ОКОНЧЕНА, ВСЕМ СПАСИБО, ВСЕ СВОБОДНЫ

И как вы собираетесь это сделать?

МЭТТ СИРСИ: Мы об этом много думали. С моей точки зрения, прекрасная кампания – это когда мотивы персонажей, повороты сюжета, то, как выглядит окружающий мир, и то, что игроку приходится делать по ходу игры, все этапы миссий, враги и игровой процесс в целом... в общем, когда это все существует в едином пузыре, летящем в одном направлении. Однажды какая-то из этих составляющих выходит на передний план. Иногда игрока подталкивает общий сюжет, иногда события в мире, иногда игровой процесс и сама идея победы над противником.

Так что, когда мы начали работать над сюжетом, заданиями и врагами, нам пришлось немало поломать голову над тем, как все это выстроить таким образом, чтобы история тянула игрока в нужном направлении, но при этом без логических нестыковок.

Вот вам пример. Мы с самого начала знали, что встреча игрока с Роем должна произойти в ночи. Из-за этого нам нужно было ввести кого-то, с кем вы могли бы подраться до встречи с Роем, поэтому мы придумали еще одну фракцию, фракцию роботов.

У нас, кстати, про них тоже вопрос есть.

МЭТТ СИРСИ: Теперь они играют огромную роль в сюжете, это не просто пушечное мясо. Они показывают, как работает мир и откуда взялся конфликт между Коалицией и изгоями. Они дают игроку некоторое представление о процессах, которые происходили в мире после событий оригинальной трилогии: например, о том, до какого уровня дошли технологии.

Все, что вы увидите в игре, мы вписывали в Gears of War 4 совершенно сознательно, все работает на одну цель – рассказать убедительную историю, которая происходит в течение одной ночи, но, тем не менее, состоит из множества элементов, вводит новых врагов и новых персонажей, а также образует основу для будущих сюжетов. При этом все устроено таким образом, чтобы игрок мало-помалу вовлекался в историю, был ее частью.

Дело в том, что, когда перед тобой Gears of War, ты автоматически ожидаешь событий гигантской важности и крупномасштабной войны. Не получится ли

ВЫ МОЖЕТЕ НАПИСАТЬ очень глубокий и сильный сценарий, однако игрок не должен в нем теряться, он должен уловить и прочувствовать все повороты сюжета

так, что события новой игры будут казаться каким-то маловажным конфликтом, лишь эпизодом большой истории?

Мэтт СИРСИ: История построена таким образом, что довольно быстро понимаешь, что начинается некий новый конфликт, что ты, по сути, прямо у истоков нового Дня Прорыва. Ты – первый, кто сталкивается с угрозой войны.

Знаете, для нас основным источником вдохновения была первая часть. И я не про то, что игрок там обнаруживает себя в разгаре конфликта. Первая Gears of War была во многом про действия маленького отряда в глубине вражеской территории, и большая часть событий происходила ночью. В итоге игрок испытывал примерно то же самое, что и в нашей игре, пусть даже ему противостояли более понятные враги.

В Gears of War ставки повышаются очень быстро, и к концу игры вы ясно поймете, насколько важным было все то, через что вы прошли. Помните, я чуть раньше говорил про вовлечение игрока в каждый момент? Потому что существуют самые разные способы сделать так, чтобы игрок почувствовал размах происходящего. Это и ключевые моменты заданий, и события, в которые мы погрузим игрока, даже просто эпичные схватки с боссами или энергетические бури. Нам остается только связать все это вместе таким образом, чтобы игрок в полной мере ощутил масштаб происходящего.

Расскажите еще, пожалуйста, о Ди-Би (DeeBee) и роли, которую они играют в сюжете. Тут есть еще один любопытный момент, вернее, фанатская теория о том, что роботы связаны с Дэймоном Беардом, раз уж их называют Ди-Би. Можете что-то сказать по этому поводу?

Мэтт СИРСИ: *(помолчав)* Не могу прокомментировать эту теорию: мы хотим, чтобы игроки находили ответы прямо в игре...

Черт!

Мэтт СИРСИ: Прошу прощения. *(смеется)* Давайте я лучше расскажу о них в сюжетном плане. После войны с саранчой прошло двадцать пять лет, и все это время Коалиция пыталась восстановить общество. На планете осталось всего несколько сотен тысяч человек, и по мере того, как КОГ восстанавливали научно-техническую базу и систему управления, они стали сгонять людей в специальные поселения, где власти могут контролировать почти все аспекты жизни населения.

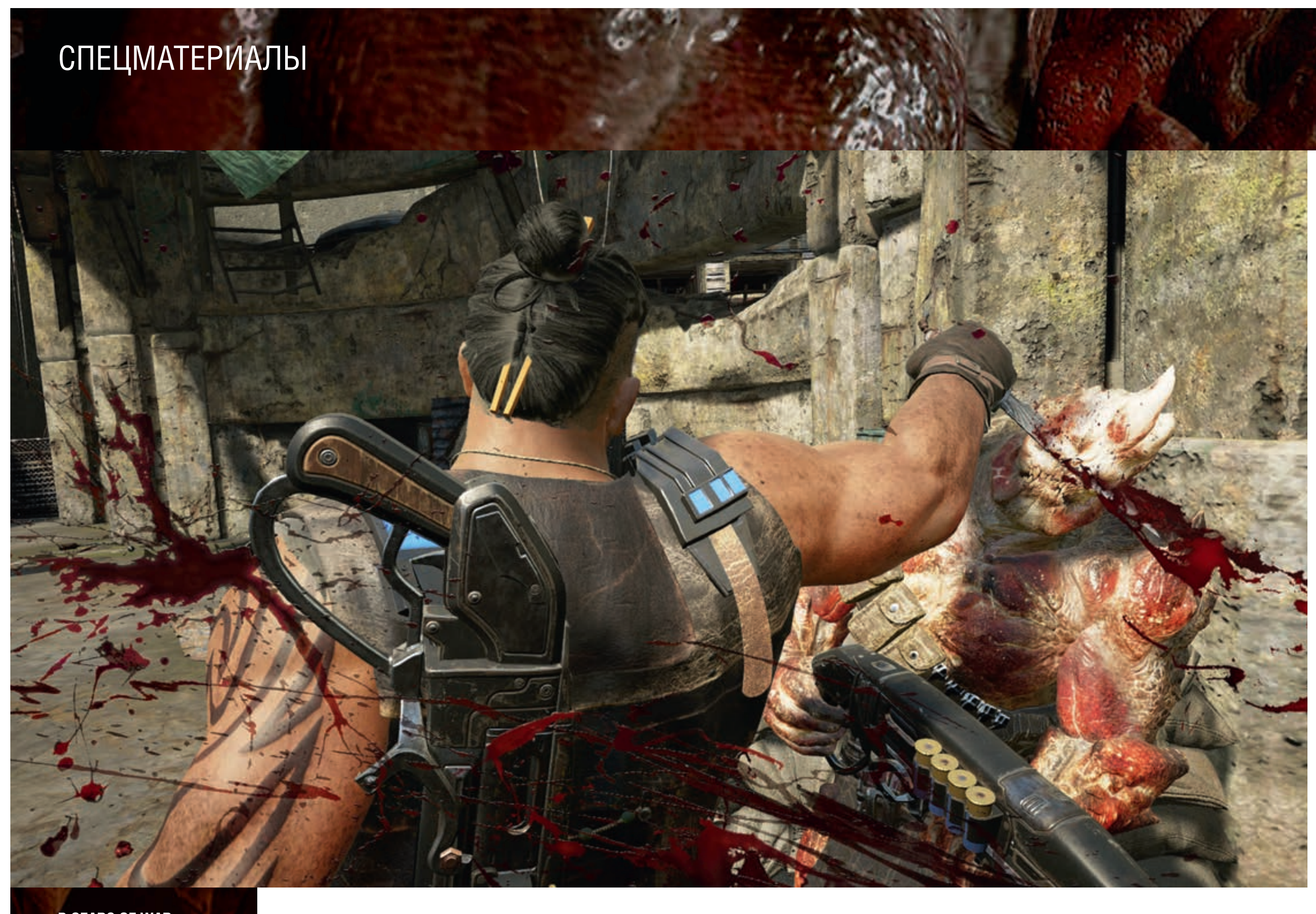
Речь о фанатичном желании уберечь людей от опасности. Те, кто стоит во главе Коалиции, вовсе не обязательно злодеи, однако они выстроили почти деспотичную систему управления... и вот тут как раз появились Ди-Би. Это такой способ автоматизации опасных работ – например, строительства. В то же время из Ди-Би стали формировать и силовые органы, потому что власти не хотели, чтобы люди занимались таким опасным делом.

На момент начала игры в мире существует фракция изгоев, которая откололась от КОГ. Эти люди не намерены жить под рукой Коалиции, они хотят строить жизнь в соответствии с собственными идеалами. Между двумя человеческими фракциями есть определенные трения. Игрок довольно быстро обнаруживает, что Коалиция превратила силовые органы в армию.

Здесь-то в игру и вступают Ди-Би. Когда игра начинается, конфликт уже назревает. И мы на полную разворачиваем это в плане игрового процесса: мы спроектировали целую армию, а не просто парочку врагов. Подобная сюжетная завязка позволила нам ввести в игру целый ряд крутейших типов противника, написать им новые алгоритмы поведения – в общем, вставить в игру еще одну полноценную фракцию врагов.

В одном из трейлеров проскочил очень примечательный момент. То есть все ясно: вот роботы, которые просто делают опасную работу... А потом ты

ТЫ БЕРЕШЬ В РУКИ НОВИНКУ И ПОНИМАЕШЬ, что у нее не только особый звук и особый вид, но и свое место в игровом процессе



В GEARS OF WAR ставки повышаются очень быстро, и к концу игры вы ясно поймете, насколько важным было все то, через что вы прошли

вдруг понимаешь, что у них установка на убийство. Выходит страшновато.

Мэтт СИРСИ: Мне очень нравится, как они разговаривают. В них подгружены все те же фразы из их миротворческого прошлого, а они при этом пытаются тебя укокошить. «Пожалуйста, расходитесь по домам!», ага.

Расскажите еще про изгоев. Можете объяснить, в чем их принципиальное отличие от изгнанников, которых мы видели в предыдущих частях?

Мэтт СИРСИ: Изгнанники появились после того, как Коалиция была вынуждена использовать «Молот Зари» и выжгла поверхность планеты. Часть гражданских удалось вывезти, КОГ собрали всех, кого смогли, но кого-то все равно пришлось бросить. Поэтому-то их и называют Stranded (изгнанники, дословно – «оказавшиеся в затруднительном положении; выброшенные на берег». – *Прим. ред.*).

Это произошло не специально, но их бросили на произвол судьбы... и эти люди отдалились от Коалиции, озлились на власти. Они ощущали себя преданными и сформировали свои сообщества постапокалиптического толка, как в Mad Max. Это группы людей, которые выживают всеми возможными способами.

Эдакие полудикие сообщества?

Мэтт СИРСИ: Именно. Они просто выживали как могли в очень опасное время. Изгои отличаются тем, что у них с Коалицией в первую очередь идеологические разногласия. Они не то чтобы хотят войны, их никто не предавал. Это сообщество людей, которые отчасти эдакие обитатели дикого фронтира, отчасти хиппи. Они хотят быть независимыми, выстроить собственное общество, однако у них нет ресурсов, которые есть у Коалиции. Им приходится полагаться на то, что удается найти. У них есть деревни, есть какие-то технологии, позаимствованные у Коалиции. В условиях отсутствия ресурсов они вынуждены совершать набеги на стройки КОГ, чтобы добыть материалы, необходимые для выживания. То есть здесь речь не столько о предательстве, сколько о стремлении к независимости и желании создать свое общество.

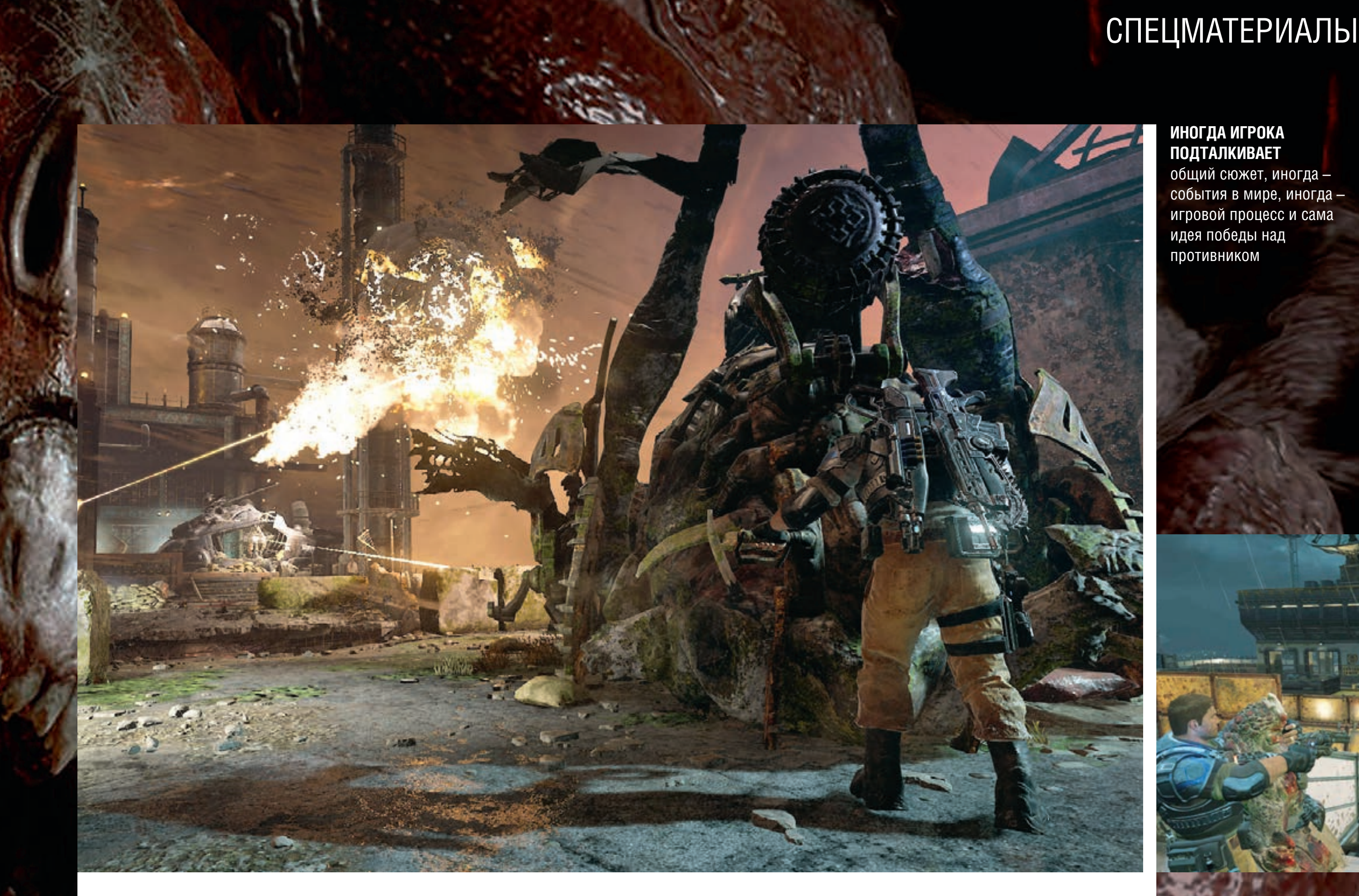
МЫ С ВАМИ ГДЕ-ТО ВСТРЕЧАЛИСЬ

В трейлерах и в видео с прохождением пролога можно было заметить персонажей из предыдущих частей – Доминика, Коула, Кима и прочих. Играют ли такие персонажи (не считая Маркуса, разумеется) хоть сколько-то важную роль в сюжете новой части?

Мэтт СИРСИ: Ну да, в трейлере был Коул, а еще мы хвастались прологом, где тоже можно было увидеть старых знакомых. В сюжете им определенно нашлось место, и самый важный из них, естественно, Маркус. Однако если не считать пролога – по сути, серии воспоминаний, с помощью которых мы погружаем игрока в мир Gears of War 4, – то каждый раз, когда в сюжете появляется кто-то из старых знакомых или мы посещаем какое-то место, обладающее исторической значимостью, это не просто реверанс в сторону фанатов, не просто повод улыбнуться, а действительно важная и осмысленная часть сюжета.

Звучит здорово!

Мэтт СИРСИ: Да! С каждым подобным героем так: либо у этого персонажа есть особая связь с другими, либо существенная роль в сюжете игры, либо важная привязка к месту. Но место, что вызывает определенную реакцию в настоящем, в свете происходящих событий, может означать нечто совершенно другое для героя, который уже бывал здесь в прошлом. Мы устро-



ИНОГДА ИГРОКА ПОДТАЛКИВАЕТ общий сюжет, иногда – события в мире, иногда – игровой процесс и сама идея победы над противником

ВСЕГДА НАДО ГОТОВИТЬСЯ к худшему!

или все так, чтобы гости из предыдущих частей были не для галочки.

Возможно, немного формальный вопрос. В трейлерах показывают всего несколько новых пушек, и они в основном выглядят как строительные инструменты. Почему арсенал за четверть века практически не изменился? Есть ли для этого какое-то сюжетное обоснование?

Мэтт СИРСИ: В самом начале действительно могло сложиться такое впечатление. Пока мы не рассказали о существовании Ди-Би, мы могли показывать только оружие со стройки («Баззкилл» и «Дропшот»). А уже вместе с роботами мы раскрыли и новое. Это пистолет-пулемет «Энфорсер», снайперская винтовка «Эмбар», дробовик «Оверкилл», трехствольная пушка «Три-шот», еще и ракетница пару раз мелькнула.

В Gears of War 4 примерно треть арсенала – совершенно новые пушки. В игре масса нового оружия, и это сразу чувствуется, особенно в сетевой игре и в режиме «Орда», где представлены все варианты. Когда перед тобой выложен весь ассортимент, сразу понимаешь, что новинок немало.

Разрабатывая новые пушки, мы хотели добиться того, чтобы каждое оружие было уникальным. И не только в том смысле, чтобы стволы ощущались по-разному, имели свой характер и вид, но и в том, чтобы у каждого была своя ниша на поле боя.

Это вообще одна из моих любимых фишек в Gears of War. Тут просто нет стволов, между которыми малюсенькая разница, и совершенно не понятно, чем один лучше другого. Придумывая арсенал для Ди-Би, а также все эти строительные пушки, мы делали все так, чтобы у каждого нового орудия смертоубийства была своя четкая роль, сфера применения. Ты берешь в руки новинку и понимаешь, что у нее не только особый звук и особый вид, но и свое место в игровом процессе.

Последний и, вероятно, самый важный вопрос. Судя по трейлерам, Маркус, за которого мы играли в предыдущих частях серии, в вашей игре не раз окажется одной ногой в могиле. Надо ли нам готовиться к худшему?

Мэтт СИРСИ: *(смеется)* Всегда надо готовиться к худшему! Это же Gears of War, жизнь тут довольно поганая.

Значит все будет плохо?

Мэтт СИРСИ: Конечно! Понимаете… у Gears of War всегда отлично получалось воздействовать на игрока на поверхностном уровне. Это такая возможность убежать из реального мира, боевик, где все выкручено на максимум. Здесь все чрезмерно утрировано. При этом, хотя вокруг творится кошмар, герои в бою отпускают фразочки, которые настраивают игрока на веселье, на легкое времяпровождение плечом к плечу с персонажами. И это все очень важно, именно из-за этого в Gears of War так весело играть, и именно поэтому игра может работать как своего рода отдушина.

Однако игры серии на этом не останавливались. Сначала они, через шутки и веселые ситуации, позволяли вам привязаться к персонажам, а потом прогоняли вас вместе с ними через темные, тяжелые в эмоциональном плане события, которые оставляли след как на игроке, так и на жителях этого мира. Мы сделали все, чтобы у нас вышло так же. Я, разумеется, не буду рассказывать, что же произойдет в игре...

Как же так?

Мэтт СИРСИ: Я просто хочу, чтобы люди играли в Gears of War 4! Надеюсь, игроки придут к выводу, что мы очень бережно отнеслись к наследию предыдущих частей и создали игру, в которой вы сможете вновь привязаться к героям, а затем пройти вместе с ними через огонь, воду и медные трубы. ■



«Я ЕЩЕ НЕ СДЕЛАЛ СВОЮ ГЛАВНУЮ ИГРУ!»



ИНТЕРВЬЮ С БРАЙАНОМ ФАРГО

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

Основатель студии **inXile Entertainment** Брайан Фарго хорошо известен игрокам. Старожилы наверняка помнят фразу «Brian Fargo Presents» из заставки **Fallout**, а про недавние успехи **Wasteland 2** и **Torment: Tides of Numenera** на Kickstarter не слыхал, пожалуй, только тот, кто вообще не интересуется играми.

В августе inXile объявила, что Torment выйдет одновременно на PC и консолях. Чем не повод пообщаться с легендарным продюсером, чья прошлая компания потерпела крах в том числе и потому, что не смогла втиснуться на столь важный консольный рынок?

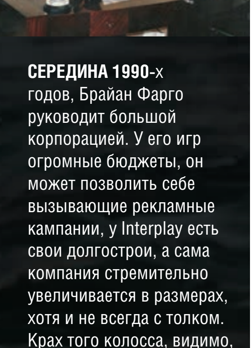
Начнем издалека. Согласно steamspy.com, Wasteland 2 достаточно популярна: ее купили 620 тысяч игроков, и это только в Steam. Удалось взять планку в миллион проданных копий?

Брайан ФАРГО: Steamspy немного преувеличивает наши продажи, к тому же часть из них приходится на распродажи, поэтому все не так просто. Впрочем, результатами Wasteland 2 мы довольны. А еще важнее, что нас порадовала реакция поклонников ролевых игр. Цифры в миллион проданных копий мы еще не достигли, но продажи продолжаются!

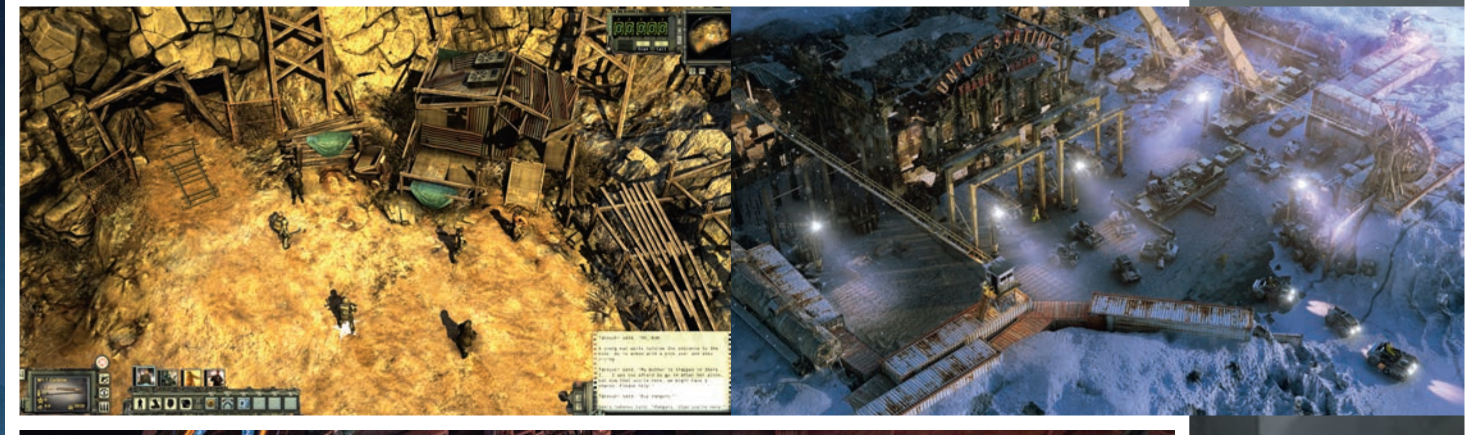
Вот к чему вопрос про продажи: несколько лет назад в интервью вы заявили: «Если мы продадим пятьсот тысяч копий Wasteland 2, это позволит нам разрабатывать олдскульные ролевые игры еще десять лет». Сейчас вы занимаетесь новыми Torment и The Bard's Tale. Wasteland 2 оправдала ваши надежды? Грядет ли «десятилетие олдскульных RPG»?

Брайан ФАРГО: Как я уже отметил, есть большая разница между тем, чтобы продать 500 тысяч копий по полной цене или со скидкой, так что с Wasteland 2 мы пока не достигли поставленной цели. Но inXile чувствует себя хорошо. Доходы превышают расходы, мы постоянно развиваемся, так что перспективы неплохие. Мы не собираемся выдавать морально устаревшие продукты за новинки; даже работая над продолжениями старых сериалов, мы стараемся делать что-то новое в ролевом жанре. Здесь, в inXile, мы играем во все новые RPG. Мы не застряли в 1990-х и прекрасно понимаем, как должна выглядеть и играться современная игра.

В свои последние годы в Interplay вы настаивали на том, что компания должна издавать больше консольных игр. Сегодня издание Wasteland 2 и Torment



СЕРЕДИНА 1990-х годов, Брайан Фарго руководит большой корпорацией. У его игр огромные бюджеты, он может позволить себе вызывающие рекламные кампании, у Interplay есть свои долгострои, а сама компания стремительно увеличивается в размерах, хотя и не всегда с толком. Крах того колосса, видимо, многому научил Фарго





ПО СЛОВАМ ФАРГО, inXile с уважением относится к прошлому, внимательно следит за современными веяниями и с нетерпением ждет счастливого (в том числе для VR) будущего. И новая Torment – идеальный пример продукта, который, по задумке Брайана, должен угодить всем. Ждем от inXile философских притч для шлемов виртуальной реальности?

(да и The Bard's Tale 4 с ее пофазовой системой боя наверняка будет портирована) на консолях – дело само собой разумеющееся. Но не значит ли это, что все будущие проекты будут сразу разрабатываться с учетом возможностей консолей? Так, например, Pillars of Eternity на PS4 представить трудно. Выходит, что ждать от inXile подобных (условно – «вдохновленных Baldur's Gate») игр не стоит?

Брайан ФАРГО: Во времена Interplay я акцентировал внимание на том, что нам не удавалось перейти на консольные рельсы. В те годы многие издательства процветали благодаря своим консольным хитам, и нам тоже требовались подобные истории успеха. Важно понимать, что тогда консоли действительно были слабее PC и что мощь PC и приставок тех лет несопоставима.

Тем не менее сейчас мы думаем в первую очередь о самой игре, а не о ее портировании. Но нашему бизнесу надо выживать, так что, если игра хорошо смотрится на приставке, мы ее туда портируем. Затраты невелики, а доход может быть значителен. Torment – хороший пример такой стратегии. Мы запускали проект, думая только о PC, даже не сообщали дизайнерам и художникам, что вариант с консолями в принципе рассматривается. Но опыт, приобретенный при портировании Wasteland 2, значительно облегчил нашу задачу.

Сейчас у нас есть версии Torment для PS4 и Xbox One с интерфейсом, визуальными элементами и дизайном, идентичными тем, что в версии для PC. Но я вполне допускаю, что мы возьмемся за проект, которому не место на консолях. Однако еще раз повторю: разница в «железе» сейчас не так велика, поэтому возможно всякое.

Не боитесь, что в Torment может быть слишком много текста и слишком мало экшена для широкой консольной аудитории?

Брайан ФАРГО: Это вопрос личных предпочтений, и вы, вероятно, правы в том, что многие консольные игроки недостаточно терпеливы для насыщенной текстами игры, но ведь среди владельцев приставок тоже хватает «ролевиков», которым подобное нравится. Мы получили множество сообщений от наших поклонников, обрадовавшихся консольному релизу Torment, так как их PC не соответствуют даже минимальным системным требованиям игры. Так что от этого порта выигрывают все.

Сейчас многие разработчики из тех, кому улыбнулась удача на Kickstarter, говорят, что эта платформа стала не столько источником инвестиций, сколько новым способом общения с аудиторией, вкладчиками, заинтересованными в их проектах. Отдает



НЕКОТОРЫЕ БОССЫ КРУПНЫХ ИЗДАТЕЛЬСТВ гордились тем, что они вообще не играли в издаваемые ими игры. Фарго не таков: первые годы своей карьеры он и сам разрабатывал игры, а теперь постоянно держит руку на пульсе событий. И у его inXile все хорошо, чего о некоторых других легендах индустрии с этой фотографии, увы, не скажешь

СЕЙЧАС INXILE РАБОТАЕТ сразу над тремя проектами: заканчивает Torment, начинает Wasteland 3 и где-то между ними – The Bard's Tale. Неплохо для независимой студии? Да и у новой Wasteland отличный для русского слуха слоган: «Поддержите нас на Fig!»



ДО СИХ ПОР INXILE успешно играла на ностальгии по былым временам. Но в ролике, посвященном кампании Wasteland 3, засветился «нарисованный» робот. Фарго очень нравятся устройства виртуальной реальности, так что стоит ждать от inXile соответствующих анонсов



лукавством: деньги ведь очень важны, не так ли? Можно ли было взяться за Torment или The Bard's Tale 4 без краудфандинга? И, возвращаясь к вопросу про «10 лет RPG»: возможна ли сейчас подобная десятилетка без финансовых вливаний со стороны игроков? Естественно, без помощи серьезного издателя.

Брайан ФАРГО: Kickstarter позволил нам вовлечь игроков в процесс разработки так, как не позволил бы больше ни один существующий инструмент или площадка, – это факт. Я это быстро понял еще во время работы над Wasteland 2 и с тех самых пор постоянно об этом говорю.

По поводу денег... Не могу говорить за всех, но финансовая сторона важна как минимум по двум причинам. Во-первых, краудфандинг позволяет игрокам «голосовать кошельком» за понравившуюся концепцию. Если проект не заинтересовал хотя бы маленькую долю аудитории, игра, вероятно, провалится. И мне, например, лучше знать об этом заранее. Мы вкладываем в разработку много собственных средств, и я бы хотел, чтобы людям была интересна наша работа.

Второй важный момент – сами деньги. Мы занимаемся не самым прибыльным видом игр, так что приходится полагаться на очень разные источники доходов, чтобы оплачивать счета и продолжать создавать проекты.

Сейчас у inXile есть три главных сериала: классическое постапокалиптическое будущее Wasteland, научно-фэнтезийная Torment и фэнтезийная The Bard's Tale. Всегда приятно вернуться в любимые миры, но еще приятнее видеть, что разработчик исследует новые темы. Есть ли что-нибудь среди новинок индустрии последних лет, что произвело бы на вас впечатление, побудило бы задуматься о совершенно новой вселенной для inXile?

Брайан ФАРГО: Запуская новую игру, мы балансируем между потребностями рынка и нашим собственным желанием заняться какой-то конкретной темой. Конечно, иногда мы позволяем нашим желаниям брать верх, но лично я предпочитаю думать о том, уместна ли сейчас та или иная игра. Так, допустим, занимаясь краудфандингом, мы должны были полагаться на ностальгию, но с другой стороны – и это факт – определенный вид ролевых игр практически перестал появляться.

Я всегда любил эти олдскульные ролевки, мне нравится работать над ними. Но чем крепче становится inXile, тем больше у нас возможностей для экспериментов с новыми концепциями. В последние годы появилось несколько новых жанров (к примеру, игры с открытым миром), которые меня завораживают. Преимущественно – социальным аспектом своих сетевых режимов, мирами, что развиваются вне рамок привычного линейного повествования. А еще есть новые технологии виртуальной и дополненной реальности, и я очень хотел бы ими заняться. Так что сейчас поистине прекрасное время, чтобы быть разработчиком.



МНОГИЕ ИЗВЕСТНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ сотрудничают с Фарго не первый десяток лет. Один из создателей новых Torment и Wasteland, Колин Маккомб, работал над Planescape: Torment и Fallout 2

К слову, о VR. Судя по вашему твиттеру, вы большой фанат этой технологии, хотя у многих игроков она вызывает немало вопросов. Верите ли вы, что в ближайшие пять-десять лет игровой VR обретет такую же популярность, как консоли?

Брайан ФАРГО: Думаю, что вполне справедливо критиковать имеющиеся VR-игры за их скоротечность, но это из-за того, что разработчики только начинают работать с технологией и аудитория их игр еще слишком мала, чтобы тратить на разработку серьезные средства. Но я утверждаю, что виртуальные миры будущих VR-игр будут столь впечатляющими и захватывающими, что игроки кинутся в магазины за VR-устройствами с невиданным ранее энтузиазмом. Когда вы играете в VR, ваш мозг быстро забывает, что это просто имитация и игра, и воспринимает окружение как реальность. Грядут потрясающе глубокие игры…

Недавно в одном интервью Фергус Уркхарт (бывший подчиненный Брайана Фарго, руководитель Black Isle Studios и сооснователь Obsidian) заявил: «Еще тринадцать лет независимости? Я не против. И я не буду против, если нас кто-нибудь купит, но быть независимым тоже неплохо. В конце концов, нам просто нужно хорошо делать свою работу». Вы в последний раз работали на большого издателя в 2011 году. Как вы оцениваете пять лет своей независимости? Что думаете про следующие тринадцать лет?

Брайан ФАРГО: Признаюсь, творческая свобода – это весело. Когда-то я сам был издателем, поэтому понимаю, что такое финансы и срыв сроков. Подобный опыт очень помогает выстроить работу в inXile, на что способны далеко не все компании. Но производство игр не бывает легким, почти каждый проект учит чему-то новому, так что сюрпризы возможны всегда. Купят inXile или нет – не так важно, если мы сможем работать так, как нам нравится.

У каждого разработчика свой стиль. Если ему не позволяют в реальном времени переключаться с одного вопроса на другой, концентрировать усилия на важной в данный конкретный момент задаче, наводить порядок, не боясь ошибиться, – это проблема. Так что главное для меня – атмосфера в команде.

И еще один вопрос. Вспоминая вашу последнюю крупную игру, вышедшую до успеха Wasteland 2 на Kickstarter (Hunted: The Demon's Forge), хочется спросить: вы не устали работать над олдскульными проектами вроде Wasteland и Torment, не думали взяться за что-то новое?

Брайан ФАРГО: Думаю, достаточно скоро вы убедитесь, что я не собираюсь ограничиваться рамками одного жанра. Ждите сюрпризов. В нашем распоряжении огромный выбор технологий и источников вдохновения, позволяющих пробовать самые разные подходы. Альфред Хичкок снял свой величайший шедевр, когда ему было шестьдесят лет, так что у меня до пика карьеры еще несколько лет в запасе!

■ ■ ■

Через несколько дней после нашей беседы, когда мы с Брайаном вспомнили Interplay, ее нынешние владельцы, в свое время отменившие **Baldur's Gate 3** и **Fallout 3**, над которыми работала Black Isle Studios, объявили о распродаже оставшейся собственности компании. Среди десятков лотов есть права на такие легендарные игры, как **Earthworm Jim**, **MDK**, **Giants: Citizen Kabuto** и **Kingpin**.

Сам Фарго и его inXile 5 октября начали сбор средств на разработку Wasteland 3 на платформе Fig. Кампания идет успешно, требуемую сумму удалось собрать всего за пару дней. ■

БРАЙАН ФАРГО, кажется, создал у себя настоящий музей видеоигр. В 1990-е, когда Interplay была сильна, компания не очень уверенно выступала на консольном фронте, но ее PC-хиты знакомы каждому: одни Fallout (Фарго лично спас игру от серьезных правок со стороны маркетологов) и Baldur's Gate чего стоят!

Я – ВОДИТЕЛЬ НЛО!

ТЕХНИКА, КОТОРОЙ САМОЕ МЕСТО В BATTLEFIELD 1

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

«РУССКИЙ ВИТЯЗЬ» остался скорее музейным чудом

Battlefield 1 уже показал, что за реализм цепляться не намерен. Вот вам адские бронепоезда, автоматическое оружие, которое едва возникло в то время, скачки с саблей и прочее веселье. Теперь же мы решили чуть-чуть пожурить **DICE** за нерешительность: а что так мелко-то? Можно подумать, в Первую мировую не придумывали «вундервафель»! Так чего бы им всем не попасть в игру, раз уж историческую достоверность зарубили еще до старта! Вот самые выразительные образцы, которые могли бы угодить в Battlefield 1, если б не осторожность DICE.

А может, еще угодят.



А ВОТ «ИЛЬЯ МУРОМЕЦ» успел попортить немецким солдатам немало крови. Война еще никогда не была столь комфортной!

САМОЛЕТ С БАЛКОНОМ

От первого взлета аппарата тяжелее воздуха до начала Первой мировой прошло всего одиннадцать лет, и эти годы оказались весьма насыщенными для авиации. Конечно, в ту эпоху самолеты еще не играли решающей роли на полях битв, но конструкторы всеми силами стремились это исправить.

Одна из самых интригующих попыток – самолет «Русский витязь» и его прямой наследник «Илья Муромец». Первый – самолет-разведчик, второй – бомбардировщик, но сходства между ними было куда больше, чем различий. Их создатель, легендарный Игорь Сикорский, мыслил масштабно, и машины тоже вышли немаленькими, в пику одно- и двухместным истребителям начала войны.

«Русский витязь», кроме трех членов экипажа, мог возить и четырех пассажиров, а «Илья Муромец» – свыше десяти персон. Что примечательно, их компоновка слабо соотносилась с авиацией вообще. Вместо тесных «гнезд», рассчитанных на одного пилота, обе машины вмещали целое железнодорожное купе. Вероятно, в том повинно их происхождение: оба самолета разработаны авиационным отделом Русско-Балтийского вагонного завода.

Мало того, на борту «Витязя» имелся открытый балкон, а на крыше «Муромца» – палуба, куда могли выбираться члены экипажа и пассажиры. «Муромец» вообще реализовал себя как первый в истории пассажирский самолет – еще бы, с уборной-то!



ФРАНЦУЗСКАЯ ВИНТОВКА Lebel перископной конструкции ни для чего, кроме окопного боя, не годилась



СКОЛЬКО ТАКИХ ЩИТОВ было брошено при отступлении, не поддается подсчетам. Вот и на этом снимке – трофейный образец

То были не самолеты, а скорее летающие вагоны, откуда можно открывать оружейный огонь. Теперь представьте, что такая дура медленно плывет над полем битвы, а на ее палубе громыхают три-четыре ствола (не считая встроенного пулемета)...

ЩИТ НА КОЛЕСИКАХ

Обычные щиты сошли со сцены с тех пор, как хозяйкой на поле боя стала пуля. Но в самом начале двадцатого века, когда тактика сражений стремительно менялась, военная мысль снова повернулась к щиту. Правда, никто уже и не думал держать его левой рукой. Нет! Пришло время стальных передвижных щитов, литых или кованых баррикад с амбразурами. Однако и на рубеже столетий их эффективность сразу поставили под сомнение. Идея укрыться от вражеского огня в любое время, а когда надо – поменять позицию вместе с убежищем, казалась весьма привлекательной, и военные комендатуры стран Антанты и Тройственного союза были завалены предложениями.

Первая мировая война быстро расставила все по местам. Во-первых, убивали не столько пули, сколько шальная картечь, осколки и снаряды, от которых щиты не спасали. Во-вторых, передвижение щитов было даже большим подвигом, чем марш на пулемет: вручную его не попрешь, а баррикады с колесами моментально вязли в грязище, ставшей синонимом той войны.

Но не в Battlefield 1. Кому какое дело, вязнет оно или нет? Представьте себе пятиметровые стальные стены на колесах, которые толкаются, как вагонетки в ином сетевом боевике. Пользы, прямо скажем, немного – Battlefield не располагает к позиционной войне. Но колесный щит будет не первой вещью, попавшей в игру ради веселья. Думаете, бронепоезд нужен, чтобы вытащить проигрывающую команду? Как бы не так!

КРИВЫЕ ВИНТОВКИ

Другой способ избежать ответных выстрелов – вообще не высовывать голову из укрытия или окопа. Пото-

BATTLEFIELD 1



АЭРОСАНИ ВЗС не застали активную фазу Первой мировой и катали солдат уже в ходе кровопролитной Гражданской войны

му появление кривоствольного оружия было вопросом времени.

В этой отрасли «трусливой стрельбы» образовались две школы. Первая – собственно оружие с изогнутым стволом. Увы, попасть в кого-то вслепую, прострелив всю ничейную землю, немногим проще, чем выбить джекпот. Финские инженеры совместили гнутый ствол с перископом, чтобы не палить наугад, и в затее появился смысл, однако до Второй мировой ею особо не занимались, а там уже придумали гнутые насадки на дуло, которые снимались и монтировались по ситуации.

Вторая, так сказать, школа – это перископные винтовки. К обычным винтовкам приделывались под углом рамы, снабженные спусковым механизмом. Солдат высовывал всю винтовку из окопа и стрелял без угрозы для жизни. Но для Battlefield 1 такая игрушка не годится: скучновато будет отсиживаться в иной яме. Зато гнутые насадки на ствол – идея занятная, хоть и отдает анахронизмом.

БРОНЕМАШИНЫ НА ЛЫЖАХ

Если в будущем в игре появятся «холодные локации» (какие-нибудь заснеженные просторы Белоруссии), в бою пригодятся бронированные аэросани с пропеллером! Такие аппараты не сгинут в бездонных сугробах. Ровно поэтому их и стали разрабатывать в конце первого десятилетия XIX века.

Лыжная рама, обшитая броней кабина, огромный пропеллер, дающий тягу. Как бы смешно и нелепо ни звучало это сочетание, аэросани с успехом перевозили раненых и припасы, а порой отстреливались с помощью пулеметов. Особенно они заинтересовали немецкого генерала Гинденбурга, предчувствовавшего большие проблемы на Восточном фронте.

Но и в нашей стране на них положили глаз: в 1915 году вышла первая партия из двух дюжин аэросаней, некоторые вооруженные, другие – логистического назначения. Разумеется, нас интересуют вооруженные – представьте себе, как стальной ящик с открытой кабиной несется на лыжах сквозь метель, то прерывая захват точки, то сбивая коней, то слетая с обрыва, чтобы врезаться всей массой в самолет на бреющем полете.

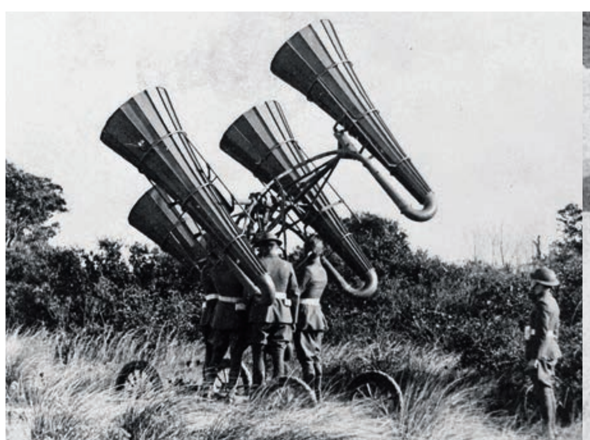
Танки так не умеют! Ну, те танки, уродливые и неповоротливые.

АКУСТИЧЕСКИЙ РАДАР

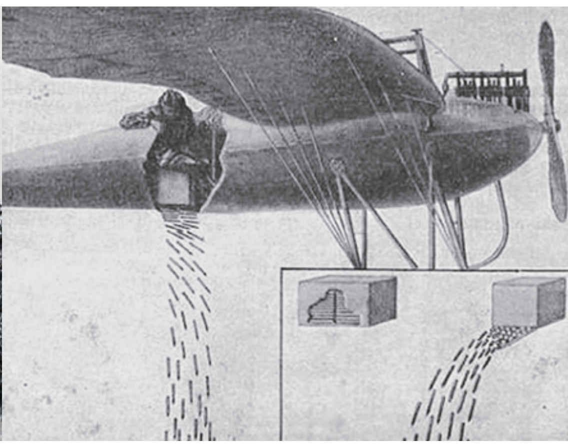
Радаров, как вы знаете, в то время еще не было, но подсознательно все мечтали их заполучить. Единственной доступной технологией такого рода оставалась акустика, и в какой-то момент лучшие умы Европы и Америки крепко стукнулись об нее.

Все началось с невинных слуховых трубок в конце XIX века, а кончилось «иерихонскими трубами». Понятно, что их эффективность была низкой и они были зверски уязвимы для всяких шутников. Признайтесь, вы и сами смеху ради бросили бы камень в одну из таких труб.

И опять же – кому какое дело до реальной эффективности, когда речь идет о компьютерной игре?



АМЕРИКАНСКИЙ АКУСТИЧЕСКИЙ РАДАР похож на что угодно, но только не на радар



ЗАСНЯТЬ СБРОС флешетт куда сложнее, чем падающую с воем авиабомбу

Пусть какой-нибудь самоотверженный игрок катается на такой колесной платформе о четырех «ухах» и раскрывает местоположение врагов. А балансу опасности нет – ведь и защиты никакой. Зато по полю боя будет шататься вот это чудо – разве не прекрасно?

ДРОТИКИ ВМЕСТО БОМБ

И еще немного об авиации. Как мы уже заметили, воевать в воздухе тогда умели далеко не так виртуозно, как в годы Второй мировой. Пилоты зачастую вооружались до зубов, чтобы обстреливать врага вручную на малой высоте. Или кидались гранатами, что еще веселее.

Эффективность такого боя была удручающей, а эпоха доминирования бомб как способа общения с пехотой еще не наступила. Вот и швырялись в солдат флешеттами – металлическими дротиками специальной формы и размером едва ли больше карандаша. Полный ящик таких штучек крепился к фюзеляжу и открывался над строем кавалерии или пехоты; каждая флешетта падала вертикально вниз, гвоздиком, и дырявила головы, спины, лошадиные крупы... но чаще, конечно, грязь. Жестокое и мерзкое оружие – как и почти все, что изобретено в то время. Но флешетты пропали не поэтому – просто бомбы куда эффективнее, пусть первые и проще в производстве, экономнее и незаметнее. Почему же бомбы оказались полезнее? Потому что куда лучше поражали противника в траншеях.

В Battlefield 1 сброс флешетт не мог бы положить всю команду разом, зато отлично вписался бы в пейзаж. Вот бронепоезд небо коптит, ему навстречу мчится дрезина с огромными раструбами, а с балкона летающего вагона, лишь по недомыслию названного самолетом, со свистом несутся железные стрелы. Разве война – это не безумие?

■■■

Battlefield 1 мог бы стать прекрасным полигоном для сумасбродных милитаристских идей: разработчики из DICE уже не подкачали, присобачив к парку игровой техники дирижабль и бронепоезд. Если хватит смелости, можно вставить и более экзотические штуки, вроде тех, что мы перечислили. ■



КУБОК ЛОУСОНА 2016

КОГДА РАЗВЛЕЧЕНИЕ СТАНОВИТСЯ ЧЕМ-ТО БОЛЬШИМ

ФЕДОР СИВОВ

ГОСТИ СОБЫТИЯ хорошо проводили время: пили горячительные напитки, колу и играли в FIFA

Москва. 11 ноября. Модное пространство **Loft #2**, оформленное в стиле шотландского бара Lawson's, инсталляции из контейнеров, расписанные современными графитчиками, и толпа оживленной молодежи на входе. Заходишь внутрь – там приглушен свет, в веселой и непринужденной компании люди играют в виртуальный футбол. По залу ходят, общаются с народом и комментируют матчи популярный фифер Кефир и главный редактор spots.ru Юрий Дудь. Так проходил финал чемпионата «Кубок Лоусона 2016».

УМЕНИЕ ПИНАТЬ ВИРТУАЛЬНЫЙ МЯЧ

До этого лучшие игроки долго пробивались в решающие стадии через сотни матчей и ряд жестких испытаний. Им приходилось то выступать за самые слабые команды, то участвовать в безостановочных игровых сессиях по ночам, то выдавать продолжительную серию побед, чтобы пройти дальше. До полуфинала дошли 32 участника. Восьми финалистам вручили по консоли нового поколения, а победитель вдобавок выиграл главный приз – 10 000 евро.

Общаюсь с ребятами и узнаю в них таких же фанатов игр и футбола, как я сам. Почти все знакомы с индустрией, играли в **Bloodborne**, **The Witcher** и другие свежие проекты, но отдают предпочтение **FIFA**. Слышу истории о том, как они готовились к событию: порой играли по десять и больше часов в день, кто-то даже строил жесткий график тренировок и чередовал их с изучением хитрых уловок и тактик.

Участники съехались с разных уголков России и Казахстана, чтобы побороться за денежный приз. Когда спрашиваешь, кто на что его потратил бы, отвечают по-разному. Многие еще не знают, некоторые планируют потратить деньги на личные нужды, но есть среди них и те, кто хотел бы вложиться в свое будущее. Купить хороший компьютер, съемочное оборудование и развить свой канал на YouTube или Twitch.

Кто знает, может быть, чемпион «Кубка Лоусона» со временем добьется такого же успеха, как



С МИКРОФОНАМИ амбассадоры турнира и комментаторы решающих матчей – профессиональный игрок в FIFA Кефир, главный редактор sports.ru Юрий Дудь

один из амбассадоров события, профессиональный игрок в FIFA Кефир.

КЕФИР О КИБЕРСПОРТЕ И СВОЕЙ КАРЬЕРЕ

Сергей Никифоров, более известный как Кефир, когда-то начинал свою карьеру с участия в схожих турнирах. У них не было таких спонсоров, как William Lawson`s, или прямого эфира на Twitch, но все же общий принцип с тех пор не изменился. Два или три года Сергей катался на чемпионаты. Где-то проигрывал, где-то занимал призовые места. В 2012 году стал чемпионом России в первый раз и в 2015-м закрепил свой успех. За это время он посетил более сотни российских и международных соревнований. О будущем Сергей пока не думает.

«Пока собираюсь только играть в FIFA и совмещать это с различными футбольными проектами. Я контактирую с крупными спортивными брендами, мы делаем видеоролики. Может быть, со временем я перемещусь в настоящий спорт. У меня это получается, и моя аудитория ценит то, что я делаю. Но со временем все равно нужно меняться».

Недавно Кефир стал официальным киберспортсменом московского «Спартака». В последнее время футбольные клубы стали часто подписывать популярных игроков в FIFA. Начал движение турецкий «Бешикташ», за ним последовали немецкий «Вольфсбург», английский «Вест Хэм» и другие. У нас первой на поезд прыгнула «Уфа». Правда, пока тренд обусловлен имиджем и популяризацией бренда.

«Медийный человек может влиться в команду и показать ее изнутри. Снимать о ней интересное видео и тем самым привлекать новых фанатов. У меня со «Спартаком» такие отношения, но он и без того самый популярный клуб России. А вот если «Оренбург» или «Урал» подпишут YouTube-персоналию, им от этого будет гораздо больше пользы. Притом неважно, сильного игрока или слабого. Главное – чтобы известного».

Недавно анонсировали своеобразную «Лигу чемпионов», в которой будут участвовать киберспортсмены футбольных клубов. Возможно, в недалеком будущем мы будем смотреть подобное зрелище по тому же Twitch наравне с обычными спортивными трансляциями. Хотя для этого и игроки должны быть не последнего порядка. Отрадно, что за полуфиналом и финалом «Кубка Лоусона» можно было наблюдать в прямом эфире на канале Twitch всем желающим из любого региона.

«А если встретятся 32 киберспортсмена, и за спиной каждого будет аудитория в сто тысяч – тогда это будет бум».

Сечас же Сергея расстраивает, что FIFA сильно уступает в популярности CS и Dota 2.

«Скоро будет трансляция крупнейшего турнира по CS в СНГ (речь идет об Epicenter. – Прим. ред.) по «Матч ТВ». Хочется, чтобы и FIFA со временем поднялась до такого же уровня. Ведь киберспорт сильно популярнее многих нишевых видов спорта. Потенциально во время Олимпиады его могут смотреть лучше, чем условный керлинг или бильярд (финальные матчи по Dota 2 собирают порядка 5 млн зрителей. – *Прим. ред.*)».

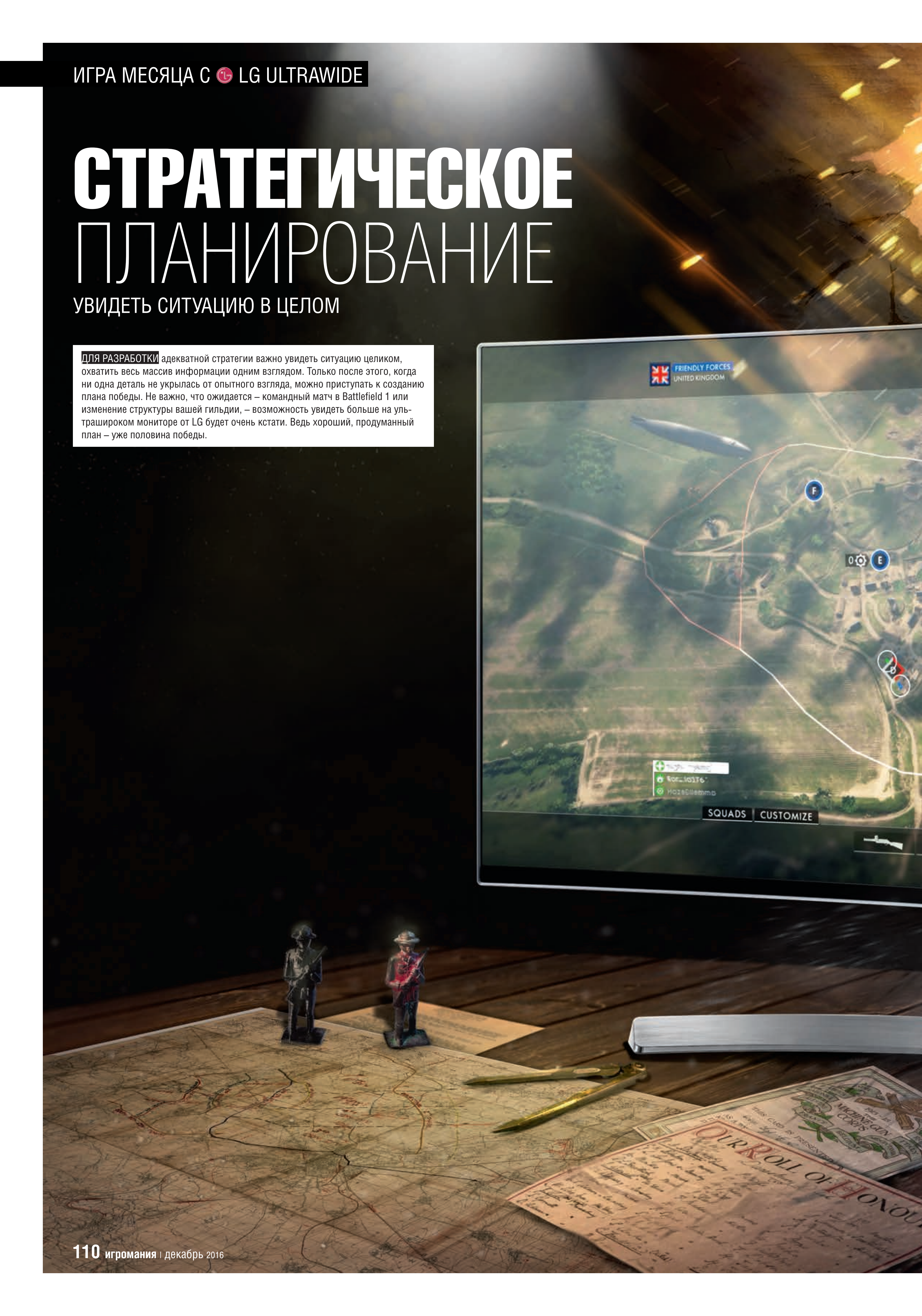
«Кубок Лоусона», по мнению Кефира, может стать отличным стартом для победителя.

«Такого масштаба турниров давно не было. Кроме заработка призовых, тут при правильном подходе можно показать себя, выйти на новый уровень. Возможно, что какая-нибудь из крупных организаций подпишет чемпиона «Кубка Лоусона». ■

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

УВИДЕТЬ СИТУАЦИЮ В ЦЕЛОМ

ДЛЯ РАЗРАБОТКИ адекватной стратегии важно увидеть ситуацию целиком, охватить весь массив информации одним взглядом. Только после этого, когда ни одна деталь не укрылась от опытного взгляда, можно приступать к созданию плана победы. Не важно, что ожидается – командный матч в Battlefield 1 или изменение структуры вашей гильдии, – возможность увидеть больше на ультрашироком мониторе от LG будет очень кстати. Ведь хороший, продуманный план – уже половина победы.




ST. QUENTIN SCAR | CONQUEST
111
11:01
61
Spawn point lost. Reselecting in:3
ASSAULT
DEPLOY
LG

ПОЕЗДКА НА КУРОРТ

САМЫЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ФРОНТЫ BATTLEFIELD 1

ДЕНИС МУРИН



Первая мировая – это еще и первая вполне современная война. Поэтому, несмотря на видимую архаичность оружия и техники, боям в Battlefield 1 не занимать динамики и зрелищности. Отдельного внимания заслуживают местные фронты, которые порой смотрятся чуть ли не живописнее, чем в жизни. Вдоволь побегав по полям славы Первой мировой, мы выбрали шесть самых красивых и модных курортных локаций. Альпийские склоны и вершины Вогезов, турецкие пляжи и винные погреба Северной Франции, жаркие пески Синайской пустыни и дышащий историей Лондон... Давайте же прогуляемся по самым гостеприимным туристическим локациям Battlefield 1.

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ НА МОНИТОРАХ 21:9

Война, разгоревшаяся между европейскими державами после убийства эрцгерцога Франца Фердинанда, стала первой по-настоящему глобальной и по-настоящему техногенной войной. Никогда еще не применялось в таком масштабе химическое и автоматическое оружие, бронепоезда и, конечно, придуманные, собранные и впервые пущенные в ход танки.

Как и в предыдущих частях серии, уследить за сражением очень сложно. Особенно это важно для снайперов, которые должны со своей позиции контролировать как можно больше пространства. Вот тут очень помогают и ультраширокий формат экрана, и высокое разрешение.

Но самое главное – ни одна игра серии еще не была такой красивой. Мониторы **LG UltraWide** в сочетании с видеокартами NVIDIA GeForce GTX 1070 и 1080 производят неизгладимое впечатление. Игра становится похожа на пугающе реалистичное кино про войну, элементы интерфейса уходят в стороны, а перед вами открывается мрачная и при этом притягательная картина...



ДАРДАНЕЛЛЫ ГАЛЛИПОЛИ, ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ



МАЙ 1915 ГОДА Дарданеллская операция стала одним из переломных моментов Первой мировой войны. Неумные приказы британского командования привели к огромным людским потерям у обеих сторон. День начала операции, 25 апреля, отмечается в Австралии как национальный День поминовения. А еще это одна из крупнейших операций австралийской и новозеландской армий. Но забудьте о грустном и отправляйтесь на дикие турецкие пляжи.

Только там вас ждут: залитые закатным солнцем поля • Пулеметные доты, стратегически расставленные по пляжу, – для вашей же безопасности! • Стоящий в проливе флот Антанты, готовый в любой момент поддержать вас дружеским артиллерийским огнем • А также незабываемые аттракционы вроде «Найди пулеметный расчет с биноклем», «Прятки с турками», «Убей огнеметчика (а потом еще двух)» и, конечно, «Куда делись эти чертовы бриташки?!».



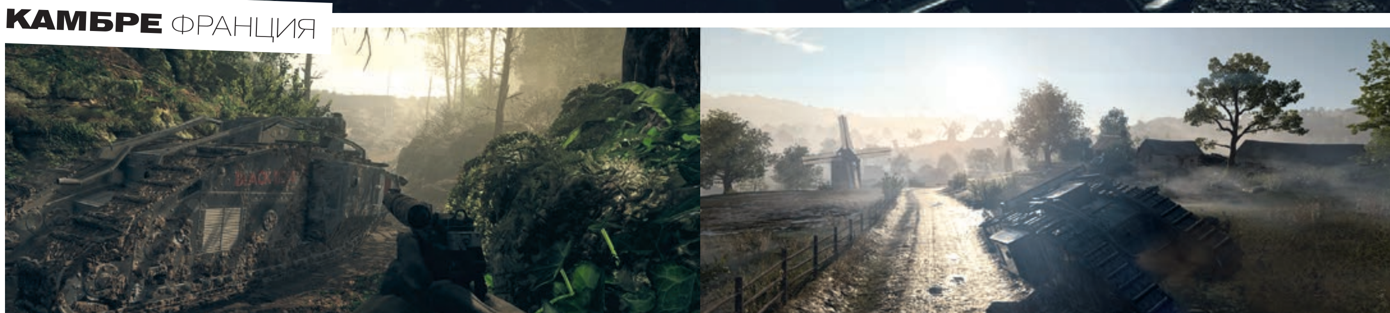
СИНАЙСКАЯ ПУСТЫНЯ ОСМАНСКАЯ ИМПЕРИЯ

ВЕСНА 1918 ГОДА Конфликт между Османской империей и арабским населением назревал еще до войны. Томас Эдвард Лоуренс, британский археолог, ставший шпионом, а затем и военачальником, один из прототипов Индианы Джонса, сумел объединить разрозненные племена арабов и нанести туркам несколько решительных и болезненных ударов.

Приготовьтесь к эксклюзивным развлечениям на синайских курортах: под знойным солнцем и в прохладе арабской ночи, в песчаную бурю и под артиллерийским огнем – будьте правой рукой Лоуренса Аравийского и режьте глотки предателям-туркам • Вас ждет лучший загар на планете! Или не ждет, если вы предпочитаете прятаться под хиджабом • Скачите по коварным пескам Синайской пустыни на верном жеребце и докажите, что верная рука и сабля надежнее этих дурацких громыхающих образин – танков.



КАМБРЕ ФРАНЦИЯ



ОКТЯБРЬ 1918 ГОДА Вторая битва за Камбре между британскими и немецкими войсками прошла относительно неторопливо. У немцев были две пехотные дивизии, у британцев – двадцать семь дивизий. У немцев – полторы сотни орудий, у британцев – триста двадцать четыре танка. Естественно, при таком раскладе сил можно расслабиться и насладиться осенью на севере Франции. Туманные долы и залитые солнцем поля... Загадочные леса и искрящиеся от утренней росы противотанковые укрепления... Уже порушенные деревни и те деревни, которые вы можете разрушить сами...

В Камбре вас ждут увлекательные приключения: битвы самых современных танков эпохи • Прогулки по туманным французским лесам, где за каждым поворотом скрываются невероятные сюрпризы • Полеты, словно во сне, над полями славы • Ремонт машины смерти с помощью молотка, зубила и такой-то матери.

Камбре-1918 – отпуск вашей мечты!



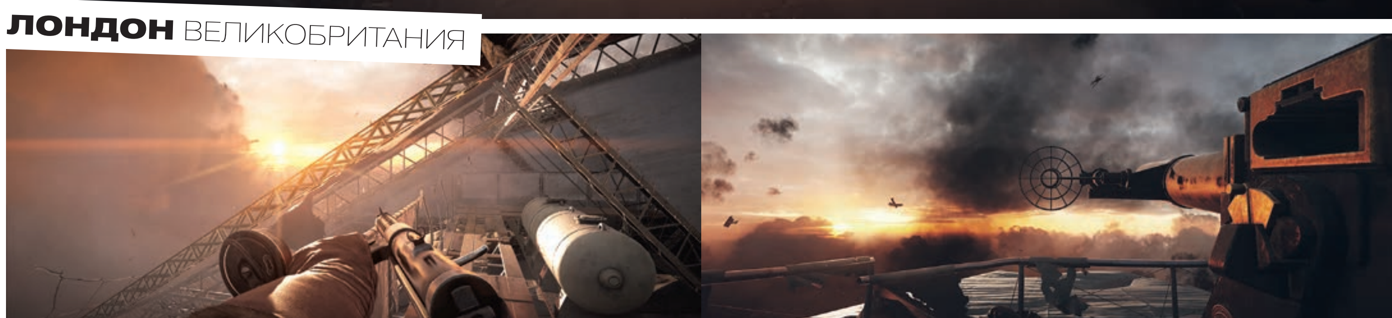
ВОГЕЗЫ ФРАНЦИЯ

ВЕСНА 1918 ГОДА Но не Альпами едиными. Battlefield 1 позволит вам посетить не менее впечатляющий горный массив – Вогезы. Расположенные на северо-востоке Франции, Вогезы проходят ровно по границе с Германией. Естественно, это означает, что в этих горах масса уникальных замков разных эпох – Фалькенштейн, Виндштейн, Вазигенштейн и Вазенште... простите, Вазенбург.

Уникальные особенности тура в Вогезы: полюбуйтесь чудесами средневековой архитектурной мысли с высоты птичьего полета! • Окунитесь с головой в увлекательный мир аэрофотографии! • Сбейте тренировочные воздушные шары. Они те еще мерзавцы!



ЛОНДОН ВЕЛИКОБРИТАНИЯ



МАЙ 1918 ГОДА Воспарите над Туманным Альбионом и сейте страх, ужас и горящие дирижабли в рядах немецких летчиков. Вы хотели лично погулять по Вестминстеру? Простите, ошиблись игрой. Здесь вы можете летать над ним, а когда надоест – запрыгнуть на вражеский дирижабль и выпотрошить его изнутри так, что Индиане Джонсу и его папе даже не снилось.

Среди уникальных развлечений: убедитесь своими глазами, что над Лондоном действительно бывает солнце • Докажите, что время военной аэростатной авиации прошло, за двадцать один год до крушений «Гинденбурга» • Убивайте воображаемых друзей.

МОНТЕ-ГРАППА ДОЛОМИТОВЫЕ АЛЬПЫ, СЕВЕРНАЯ ИТАЛИЯ



ОКТЯБРЬ 1918 ГОДА Третья битва за Монте-Граппа была частью финальной наступательной операции итальянской армии в конце Первой мировой. Пятьдесят шесть дивизий стран Антанты против пятидесяти двух австро-венгерских. Почти семьдесят тысяч убитых и раненых с обеих сторон. Кто победил? Да никто: 28 октября Чехословакия отделилась от Австро-Венгрии, а за ней последовали Польша, Австрия и Венгрия. А солдаты? Солдаты домой ушли. Так что можете расслабиться и наслаждаться отпуском в Доломитовых Альпах!

Только в туре в Доломитовые Альпы вас ждут: уникальные доспехи, которые умудряются защищать от почти любого оружия • Великолепные виды горящих склонов Монте-Граппа • Чарующие туннели и крепости, каким-то чудом уцелевшие к концу войны.

■■■

Мы провели вас по полям сражений Первой мировой войны, которые на мониторе LG UltraWide кажутся даже живописнее, чем в жизни. Однако в игре еще масса других локаций, и все как на подбор – загляденье. Попробуйте сами! ■

ВОЙНА НА ШИРОКОФОРМАТНОМ МОНИТОРЕ

ПРИТЯГАТЕЛЬНАЯ КРАСОТА BATTLEFIELD 1

ДЕНИС МУРИН



На войне важно любое преимущество. На мировой войне – тем более. В **Battlefield 1** мы вдоволь полазили по французским траншеям, покатались на первых танках, поучаствовали в штыковых и кавалерийских атаках и подобрали несколько случаев, в которых мониторы **LG UltraWide** особенно помогают.

ПЕРВАЯ АНАМОРФОТНАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА

Battlefield 1 – не только самый красивый из шутеров, это вообще одна из красивейших игр на сегодняшний день. И на LG UltraWide она похожа на интерактивное кино, а в лучшие моменты становится своего рода окном на поле боя столетней давности. Картинка при соотношении сторон 21:9 очень близка к изображению, которое дают анаморфотные кинообъективы, растягивающие кадр до 2,35:1. Мы уже привыкли воспринимать широкое и узкое изображение как киношное, поэтому в мир Battlefield 1 на ультрашироких мониторах веришь с первого взгляда.

Чего стоят только уровни в Синайской пустыне, которые смотрятся так, будто это кадры с оригинального 65-миллиметрового негатива «Лоуренса Аравийского»! Бескрайняя пустыня, барханы от одного края кадра до другого, полыхающий солнечный пожар и холодная луна, одинокий всадник, скачущий навстречу верной смерти. **DICE** в своих играх еще никогда не создавала более поэтичного уровня!





В ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЯХ Battlefield одиночная кампания была необязательным времяпровождением и служила лишь затравкой для великолепной сетевой части. В Battlefield 1 все иначе. Сюжет игры – это не история войны, а *истории людей*. В этом Battlefield 1 напоминает такие фильмы, как «Спасение рядового Райана», «Апокалипсис сегодня», «Цельнометаллическая оболочка», «Мост через реку Квай» и др. Война – это лишь фон для людей, их характеров и жизни, а кино рвет пространство и время, чтобы показать нам это.



А УЛЬТРАШИРОКИЕ МОНИТОРЫ делают изображение игры настолько кинематографическим, насколько это возможно, если у вас нет собственного кинотеатра. Подростки, умирающие на пляжах Дарданелл, выглядят словно в объективе Спилберга. Одинокий австралийский рейнджер, который спокойно смотрит на снаряды, несущие ему смерть, отражает осознание героя Алека Гиннесса, полковника Николсона. Безумный пилот, истории которого одновременно правдивы и нет... И все немецкие, британские, американские, французские, итальянские, австрийские солдаты, офицеры, инженеры, водители, отдавшие свои жизни за какой-нибудь холм, который будет забыт через месяц после окончания войны.



BATTLEFIELD 1 и есть истории этих людей. И так же, как лучшие фильмы про войну, эти истории выразительнее всего оттеняет кинематографическое анаморфотное 21:9. Кашляя в клубах иприта, заволокших монитор, любуясь на лондонские закаты с высоты в сотни метров, вжимаясь в прицел станкового пулемета, когда враги, казалось бы, текут бесконечным потоком...

В такие моменты ультраширокие мониторы показывают себя с наилучшей стороны.

МОНИТОРИНГ ВСЕГО ПОЛЯ БОЯ

КОНТРОЛЬ СРАЖЕНИЯ – важная часть любого шутера. Мониторы LG UltraWide позволяют видеть бо́льшую часть карты, чем обычно. Особенно со снайперской позиции. Дополнительным плюсом идет высокое разрешение экранов, позволяющее отличить прячущегося снайпера от кустов и деревьев.

СНАЙПЕРЫ играют важную роль в каждой части серии, и Battlefield 1 не исключение. Снайперов выдают только блеск прицелов, вспышки выстрелов и движение во время смены позиции. Чем крупнее разрешение и экран, тем выгоднее в такой сложной ситуации. А зная историю сетевых режимов других частей, можно предположить, что скоро снайперов станет еще больше.

МИНОМЕТЧИКИ





КАК И В ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЯХ, в Battlefield 1 при стрельбе из миномета открывается карта для прицеливания. Одна проблема – на мониторе 16:9 она занимает ровно полкадра. На экранах с соотношением сторон 21:9 можно и по карте ориентироваться, и по сторонам смотреть, если кто придет по вашу душу.

НАПРИМЕР, в режиме «Превосходство» все карты очень маленькие, поэтому бои проходят быстро и динамично. В одну секунду вы находитесь за спинами товарищей и спокойно устанавливаете миномет, чтобы прикрыть их переносной артиллерией, а в следующую уже оказывается, что ваших товарищей убили или что они всех одолели и побежали дальше. А вы в любой момент можете очутиться посреди вражеской территории.



ЗАХВАТ И ОБОРОНА ТОЧЕК

БОЛЬШИНСТВО РЕЖИМОВ Battlefield 1 заключаются в захвате – флага, позиции, телеграфа, голубя... всего на свете. В момент захвата вы и ваши товарищи весьма уязвимы, потому что противник знает, где вы. Он может обрушить на вас огонь минометов, может вызвать с небес бомбардировщик, может смести ваши укрепления танками, словно волк из сказки про трех поросят. А еще может зайти с тыла, забросать газовыми и фосфорными гранатами, а потом добить выживших.



УЛЬТРАШИРОКИЕ МОНИТОРЫ позволяют видеть гораздо больше, поэтому вы всегда будете знать, когда пора доставать противогаз, когда – противотанковую гранату, когда сражаться и в какой момент стоит отступить. Особенно это важно на открытых картах вроде «Синайской пустыни» и «Суэца», где нет вертикальных препятствий и противник может показаться из-за любого бархана.

■■■

BATTLEFIELD 1 ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТА ИГРА, где лишнего горизонтального пространства не бывает. Мало того, что ультраширокие экраны создают кинематографическое изображение, которое только подчеркивает и усиливает рассказанные игрой истории, они еще активно помогают в сетевом режиме, где каждый дополнительный пиксель может олицетворять разницу между жизнью и смертью.

НАЗАД ВО ВРЕМЕНИ НА ПЕРВОМ ТАНКЕ

ТЕХНИКА В BATTLEFIELD 1

ДЕНИС МУРИН

Первая мировая была первой войной современного типа, и огромную роль на поле боя играла техника. В этой войне участвовали десятки тысяч самолетов и тысячи танков, и тогда же произошло одно из самых масштабных морских сражений в истории. Мы прокатились на всей технике **Battlefield 1** и спешим рассказать о ней и о ее роли в настоящей войне.

LG ULTRAWIDE – УЛЬТРАШИРОКИЕ ГОРИЗОНТЫ

В Battlefield 1 вид от третьего лица во время управления техникой – глоток свежего воздуха после клаустрофобического реалистичного вида от первого лица, когда в большинстве случаев смотреть наружу приходится через маленькую амбразуру.

При нажатии на кнопку «C» игра словно расправляет плечи, и эти плечи расправляются еще шире на ультрашироком мониторе. Большинство боев Battlefield 1 проходит на высоте примерно двух этажей от уровня земли – низкие здания и холмы с воронками отвечают за основные перепады высот. Поэтому дополнительная «горизонтальная» информация приходится как никогда кстати. Водители танков могут точнее оценить обстановку на узких городских улочках, стрелки самолетов и дирижаблей – лучше видеть из-за гигантских пулеметов, а начинающие «Красные Бароны» – наслаждаться видом своих горделивых красных крыльев.



ТАНКИ

ТАНКИ – ЭТО ПЛОТЬ И КРОВЬ серии Battlefield. Но танки Первой мировой существенно отличаются от техники, к которой мы привыкли. До создания классической концепции «одна крупнокалиберная пушка плюс остальное по желанию» еще не дошли, и каждая страна экспериментировала как могла. У британцев и немцев есть самые разные вариации вооружения танков.



НЕМЕЦКИЙ A7V – единственный танк Тройственного союза. Зато на точке возрождения вы можете выбрать один из трех видов вооружения: штурмовое, прорывное, огнеметное. В любом случае вы получаете тяжелую, по уши бронированную машину смерти на шесть персон. Чьей смерти – вашей или противника, – вопрос спорный. Немецкие солдаты называли A7V «тяжелой полевой кухней» за невыносимую копоть и жару внутри, но в Battlefield 1 вашей основной проблемой будет ограниченное поле зрения.



ВИД ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА доступен только водителю, стрелки довольствуются вызывающими клаустрофобию видами из амбразур. Но, как и в случае со **Star Wars Battlefront**, здесь видом от третьего лица пренебрегать не стоит. Поле зрения водителя – его главный инструмент в грамотном перемещении танка. Каждого стрелка следует использовать на полную, никто не должен половину боя смотреть в стену или против направления стрельбы. Только вместе вас воистину будет не остановить.

БРОНЕМАШИНЫ



ЛЕГКАЯ БРОНЕТЕХНИКА использовалась на всех фронтах Первой мировой, но больше всего прославился Бельгийский экспедиционный корпус, служивший в России на протяжении всей войны. Когда Западный фронт ушел в затяжную окопную войну, а Восточный растянулся на несколько стран, Николай Второй лично попросил бельгийского короля Альберта Первого выручить бронетехникой. В итоге русской армии выдали 444 солдата с бронемашинами. В ходе одной из самых кровавых войн в истории бельгийский корпус потерял... 14 человек. После Октябрьской революции бельгийцы уничтожили свои машины и отправились домой. Но путь на Запад был закрыт из-за продолжающейся войны, с большевиками их правительство не дружило, поэтому бельгийцы пробрались через Сибирь (sic!) в Японию, оттуда в США и только потом уже отправились домой. Дальше, наверное, только через Северный и Южный полюса...



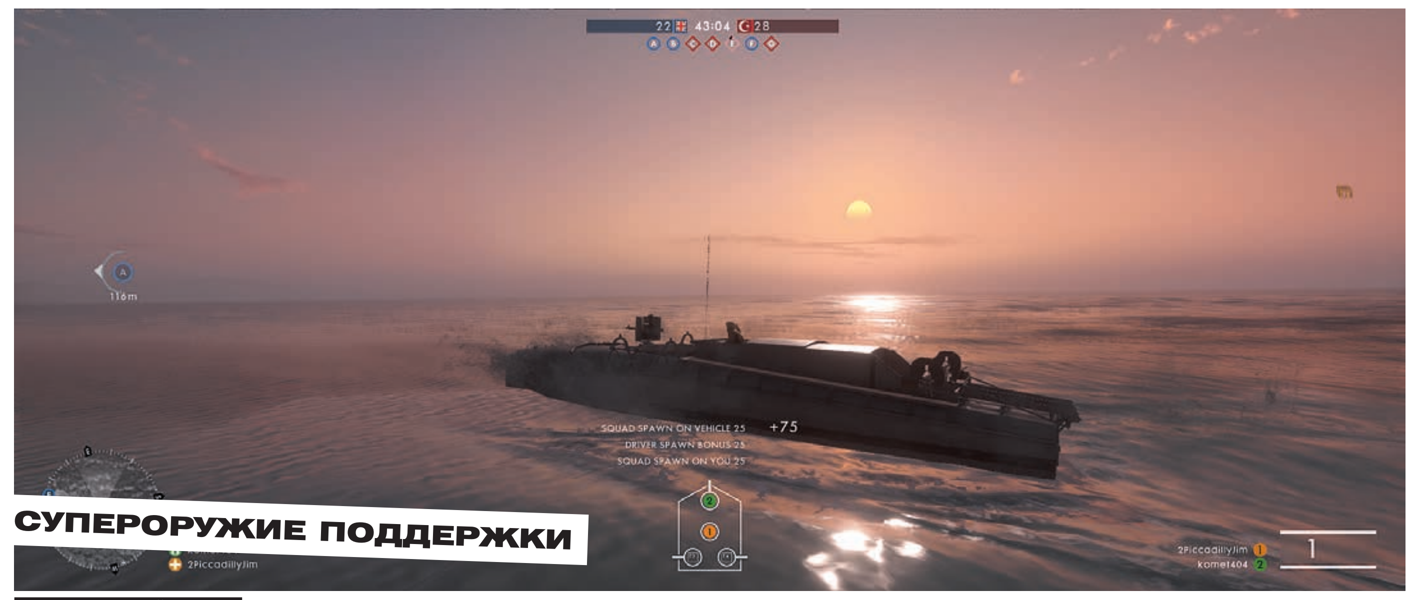
В ОТЛИЧИЕ ОТ ТАНКОВ, многие бронемашины в Battlefield 1 одноместны. А это значит, что вам открываются небывалые возможности. Можете уйти в одиночку и попытаться уничтожать вражескую пехоту пачками, но помните, что у них есть гранаты. А можете играть вместе с пехотой, прикрывая ее от огня и сея панику в рядах врагов. Помимо очевидных плюсов в режиме от третьего лица, ультраширокие мониторы полезны на броневиках при виде от первого лица, потому что водитель смотрит через лобовое стекло, а не через бойницу. Поэтому такой монитор пригодится даже на серверах с отключенным видом от третьего лица.

САМОЛЕТЫ

ВОЕННАЯ АВИАЦИЯ столетней давности тоже выглядела совсем не так, как сейчас. Собранные из ткани и фанеры, с мощнейшими двигателями и почти без оружия, самолеты Первой мировой использовались в основном для разведки. Авиация только зарождалась, и пилоты-инноваторы регулярно изобретали новые маневры и способы применения для своих воздушных колесниц.



В РЕЖИМАХ И ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА, и от первого ультраширокие мониторы дают преимущество в обзоре. Для стрелков это особенно критично: наведенный пулемет занимает ровно половину экрана, поэтому вторая половина должна давать максимум информации. Пилотам также пригодится дополнительное пространство: с одной стороны, противников видно лучше, с другой – Battlefield 1 с высоты птичьего полета и в 21:9 выглядит просто завораживающе.



СУПЕРОРУЖИЕ ПОДДЕРЖКИ

ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА В США и прочие войны XIX века показали крупнейшим державам, что тактика морских сражений радикально изменилась с появлением бронированных кораблей и турелей, позволяющих менять направление стрельбы, не поворачивая сам корабль. Годы технологического совершенствования и тестирования в более мелких конфликтах привели к появлению дредноутов. Они были вооружены исключительно пушками крупного калибра и защищены самой прочной и тяжелой броней.



ИМЕННО ТАКИЕ КОРАБЛИ приходят на помощь проигрывающим командам в Battlefield 1 на прибрежных картах. И по своей сути ни бронепоезда, ни дирижабли от них особо не отличаются. Гигантские пушки на турелях и толстая броня могут помочь проигрывающей команде получить временное преимущество. Но только временное. Как и в реальных войнах, дредноуты и их коллеги находят крайне ограниченное применение на полях сражений. Их гигантский размер, низкая скорость и неповоротливость делают их лакомой целью для артиллерии и авиации.



НО ДАЖЕ В ЭТОМ СЛУЧАЕ появление супероружия на карте приводит к расслоению побеждающей команды, потому как либо огромная бронированная турель будет безнаказанно стрелять вам в спину, либо вам придется сосредоточить хотя бы часть огневой мощи на ней. И тут-то проигрывающая команда может сконцентрироваться и прорвать доселе непоколебимую линию обороны.

Лошади – тоже своеобразный транспорт в Battlefield 1, но машинами смерти их считать никак не получается. Как и на войне, они играют значимую роль в игре, но их затмевает величие стальных монстров.

■ ■ ■

К сожалению, ультраширокие мониторы помогут не всей технике Battlefield 1, но там, где им дают развернуться, они бесценны. Когда летишь над французскими лесами или стремительно мчишься по Синайской пустыне, возможность видеть больше, чем твой противник, может стать тем решающим фактором, который спасет вашу жизнь, жизни ваших друзей и обеспечит победу в матче. ■



ИГРА В БОЛЬШОМ ФОРМАТЕ

Тестируем проектор Epson EH-TW5300

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Система проекции:** 3LCD
- **Разрешение:** 1920x1080, 80 Гц
- **Размер проецируемого экрана:** 34–331 дюйм
- **Фокусное расстояние:** 16,9–20,28 мм
- **Оптическое увеличение:** до 1,2
- **Яркость:** 2200 лм
- **Контрастность:** 35 000
- **Коррекция изображения:** 30/30 градусов по вертикали/горизонтали
- **Ресурс лампы:** 4000–7500 часов
- **Разъемы:** D-sub (VGA), 2x HDMI (MHL), 3,5-мм джек, USB, RCA
- **Комплектация:** кабель питания, пульт ДУ
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, встроенный динамик 5 Вт
- **Размеры:** 24,9x29,7x11,9 см
- **Вес:** 2,9 кг
- **Цена на октябрь 2016 года:** 75 500 рублей (1190 $)

Сегодня у нас на повестке дня крайне интересная и необычная тема: игры на проекторе. Мы расскажем обо всех подводных камнях и четко ответим на вопрос, что же лучше – проектор или телевизор. И в качестве примера возьмем Full HD-модель **Epson EH-TW5300**.

Знакомимся

Поставляется проектор в небольшой коробке, внутри которой мы нашли диск с инструкцией, кабель питания и приятный на вид пульт управления. Сам EH-TW5300 сравнительно компактный – едва превосходит Xbox One. Собрано все аккуратно. Хотя тут много подвижных деталей, серьезных огрехов мы не заметили. Понравился нам и материал. На первый взгляд это не особо практичный глянцевый пластик (да еще и белого цвета), но, как показал опыт общения с моделью прошлого поколения, даже спустя год пластмасса не царапается, не тускнеет и не желтеет.

Устроен EH-TW5300 просто. Слева, под съемной крышкой, стоит небольшой пылевой фильтр, справа, под еще одной крышкой, спрятана лампа, сверху расположилось управление. По логике оно напоминает телевизионное: клавиша питания, блок для путешествий по меню, а также кнопка переключения между видеовходами. Из необычного – четыре ползунка, стоящих ближе к переднему краю. Один из них корректирует горизонтальную трапецию (об этом чуть позже). Второй закрывает шторку перед линзой и заодно отключает изображение и подачу звука. Ну а еще два нужны для регулировки фокуса и увеличения изображения.

Последнее можно подать одновременно с четырех источников. Сзади стоят два HDMI (один из которых поддерживает MHL) и D-sub (VGA) с тройным RCA. Плюс есть разъем для USB-флешки. Проигрывать фильмы с нее нельзя, но JPG-фотографии проектор понимает. А вот выход всего один – 3,5-мм джек на акустику или наушники. Маловато, особенно если дома есть 5.1-акустика. Впрочем, не будем отвлекаться и расскажем, как все устанавливается.

В стену

Хотя проектор до сих пор воспринимается как нечто необычное и очень сложное, подключить и настроить его, в сущности, дело одной-двух минут. Вставляешь кабель питания, HDMI и жмешь кнопку «включить». По-хорошему, на этом все. С источника идет изображение, а проектор его отправляет на стену. Дальше уже начинаются приятные нюансы и легкие сложности.

Первое, с чем придется столкнуться, – вопрос «Куда проецировать?». На самом деле это не проблема. Поначалу можно выводить картинку на любую светлую



стену. Цвета будут не особо яркими, но размер изображения перекроет любые недостатки. Наш EH-TW5300 с расстояния около двух с небольшим метров рисовал экран диагональю в 80 дюймов! И это в обычной комнате. Максимум же, который мы сумели выжать, – 135 дюймов при удалении примерно на четыре метра. И это очень впечатляет.

Впрочем, совсем без экрана мы жить не рекомендуем. Примерно через месяц-другой к габаритам привыкаешь и начинаешь замечать недостатки «стены». Выход тут один – покупать специальное проекционное полотно. За 100 дюймов сегодня просят от 5000 рублей. Дорого, но оно того стоит.

Куда ставить

Вторая сложность, с которой приходится разбираться, – место установки. Как бы банально это ни звучало, но проектор – не телевизор, воткнуть его в какой-нибудь дальний угол не получится. В идеале проектор надо ставить четко напротив экрана. Либо на полку позади зрителя, либо вешать на потолок (крепления обойдутся примерно в 3500 рублей). Сложно? В Epson это предусмотрели. На первое время проектор вполне можно поставить на тумбочку или стул рядом с кроватью, а затем скорректировать саму проекцию. При помощи трех выдвигающихся ножек можно слегка приподнять или опустить изображение, а ползунками коррекции – изменить пропорции сторон.

Вертикальные искажения Epson гасит на автомате, а горизонтальные надо подбирать слайдером рядом с линзой. Максимум выправляются отклонения в 30 градусов по каждой из осей. В переводе на человеческий: при расстоянии до экрана в два метра EH-TW5300 реально сместить от центра где-то на 1,2 метра. А это как раз та самая тумбочка рядом с диваном или кроватью. Конечно, коррекции не обходятся даром. Во-первых, снижается диагональ. Во-вторых, немного падает четкость картинки. Но комфорт того стоит.

А вот с чем реально надо повозиться, так это с проводами. По-хорошему, все источники (консоли, ТВ-приставки, компьютеры) придется установить рядом с проектором. В противном случае нужно либо закупать длинные HDMI-кабели и аккуратно разводить их по комнате, либо настраивать беспроводную сеть. К примеру, изображение можно пробросить через какой-нибудь HDMI-передатчик вроде **Gigabyte SkyVision WS100**, а звук вывести по Bluetooth на саундбар по типу **LG SH7B**. Впрочем, это тема отдельного разговора, и мы ее еще поднимем. А сейчас перейдем к практике.

Технологии

Начнем с того, что EH-TW5300 для формирования картинки использует технологию 3LCD. Это собственная разработка Epson, которой она почти ни с кем не делится. И, надо сказать, правильно делает. Цветная картинка полностью формируется внутри проектора и только потом выводится на экран. А это исключает эффект радуги и дает огромную цветовую яркость, которая позволяет не заморачиваться с освещением в комнате.





Фактически играть или смотреть фильмы на проекторе могут помешать только лампы дневного света или яркое солнце, бьющее прямо в стену. Но если на улице облачно или у вас есть хотя бы легкие занавески – проблема исчезает. Автоматическая диафрагма повышает контрастность, а запаса яркости хватает, чтобы забить внешний свет и вывести на экран картинку нормального качества. Заметно страдает в таких случаях только черный цвет: он теряет глубину и становится ближе к серому. Впрочем, это не особо критично и помешать может только в очень темных играх, таких как **Dying Light**.

Но если комнату все же затемнить, то к EH-TW5300 вообще нет никаких вопросов. Несмотря на то, что статическая контрастность у него всего 344:1, показывает он настолько круто, что ему вчистую проигрывает половина российских кинотеатров. Причем как по цветопередаче (мы намерили среднее отклонение по цветам (ΔE00) в 0,45), так и по четкости изображения. Если смотреть фильмы в нормальном Full HD (без дикого сжатия), то, как и на любом телевизоре, можно разглядеть на лицах актеров буквально каждую черточку и морщинку.

Кстати, для каждого уровня освещения у проектора есть свои предустановки. Для дневного просмотра рекомендуется «динамический» режим, который слегка жертвует цветопередачей, но повышает общую яркость. А для темного времени суток имеется режим «кино» – он, наоборот, снижает яркость, увеличивает точность работы и, что немаловажно, снижает обороты системы охлаждения.

Еще одно преимущество конкретно EH-TW5300: он поддерживает 3D Stereo и работает с одной из лучших, на наш взгляд, технологий – затворной. Очки для нее дорогие, от 3000 рублей за пару, зато эффект очень хороший. Мало того, что фильмы выглядят потрясающе (если вы любите 3D), так еще и NVIDIA 3D Vision поддерживается, а это существенно облегчает работу с компьютером.

НА ПОЛНОЙ ЯРКОСТИ проектор ощутимо шумит и нехило греется, но сли его перевести в эко-режим, то всего этого можно избежать





Играем

Впрочем, фильмами на большом экране, пусть и дома, никого не удивишь, а вот игры на полотне в 100 дюймов реально впечатляют. Конечно, на таком экране сложновато играть в классические RPG с кучей текста или строить города в **Cities: Skylines**, но вот любой экшен, RPG от третьего лица, гонки или спортивный симулятор заходят потрясающе и воспринимаются совсем иначе.

Та же **Rise of the Tomb Raider** выглядела как мощнейший кинобоевик с потрясающей постановкой и звукорежиссурой. А последнее дополнение к третьему «**Ведьмаку**» мы проходили будто интерактивный фильм. При этом эффект присутствия буквально зашкаливал. Геральт в натуральную величину ощущался очень живо, да и сама игра захватывала куда сильнее, чем на обычном мониторе.

Эффектно на огромной диагонали смотрятся и гонки, особенно аркадные, вроде последней **Need for Speed**. А в **FIFA 16** большой экран создал ощущение, будто смотришь футбол в баре. И еще, при таких масштабах стало проще отслеживать движения игроков. На какой ноге лежит мяч, как повернут корпус – все видно гораздо лучше, и это здорово облегчает управление.

Кстати, об управлении и серьезных симуляторах. Существует миф, что нормально играть на проекторах можно только в одиночные игры, так как лаг получается слишком большим. Мы во время тестов уделили этому особое внимание и можем ответственно заявить, что никаких задержек, мешающих процессу, нет. Единственное, всегда необходимо включать в играх вертикальную синхронизацию, иначе при fps выше 80 будут возникать разрывы картинки. В остальном – никаких претензий.

● ● ●

Подведем итог. Переход на проектор не так сложен, как кажется. В настройке и подключении он очень похож на телевизор, а все нюансы, которые сопровождают установку и организацию пространства, не обязательно решать разом. На первое время хватает обычной светлой стены и тумбочки рядом с диваном.

Что же касается цены, то в среднем Full HD-модели (а если уж покупать, то только их) обходятся примерно в 55–70 тысяч рублей. Дорого, но если сравнивать с телевизором, то за эти деньги можно взять максимум 55-дюймовую модель. А проектор нарисует и 100, и 135. Причем, на наш вкус, игры на таких диагоналях смотрятся сногсшибательно.

Наконец, хорош ли выбранный нами Epson EH-TW5300? Определенно – да. Он не особо требователен к месту установки, не боится светлых помещений, поддерживает 3D Stereo и к тому же почти не шумит и не греется. ● *Дмитрий Колганов*



ПО УПРАВЛЕНИЮ проектор практически не отличается от обычного телевизора. Те же настройки цвета, контрастности и яркости. Из необычного – только регулировки трапеции



NVIDIA GEFORCE GTX 1060, GTX 1070 И GTX 1080

Сравнительное тестирование трех видеокарт на базе NVIDIA Pascal

В наших руках оказалась внушительная подборка видеокарт – **GeForce GTX 1060**, **1070** и **1080**, все из серии MSI Gaming X и суммарной стоимостью свыше 100 тысяч рублей. В общем, натуральное сокровище и желанный боезапас для любого геймера. Понадобились платы нам вот для чего: сегодня мы четко ответим на вопрос, на что способен каждый из чипов и какой стоит брать под конкретное разрешение.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core i7-5960X Extreme Edition
Охлаждение	Thermalright SilverArrow IB-E
Материнская плата	ASUS X99-Deluxe II
Память	4x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Kingston HyperX Fury HX424C15FBK2/8
Накопители	240 ГБ OCZ Vector 180, Western Digital WD10EZEX
Блок питания	AeroCool KCAS-750M (750 Вт)

Внутри

Структурно Pascal – почти копия прошлой Maxwell, но на новом 16-нанометровом техпроцессе. А отсюда – огромные частоты и низкое энергопотребление.

Новшества, впрочем, тоже есть, но их совсем немного. В чипах улучшили поддержку асинхронных вычислений, и теперь карты могут значительно быстрее переключаться на более важные процессы, оставляя текущие вычисления «на потом». Вдобавок платы научились эффективнее сжимать текстуры, что положительно сказалось на скорости общения с памятью.

Гораздо интереснее чисто пользовательские решения. Для начала, с Pascal ввели новый вид V-Sync – Fast Sync. Он не ограничен 60 fps и отлично подходит для скоростных матриц. Следующая новинка – технология Ansel. Теперь в некоторых играх можно разблокировать камеру и снять скриншот с любого угла и в любом

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ			
Характеристика	MSI GeForce GTX 1060 Gaming X	MSI GeForce GTX 1070 Gaming X	MSI GeForce GTX 1080 Gaming X
Ядро	GP106	GP104	GP104
Количество транзисторов	4,4 млрд	7,2 млрд	7,2 млрд
Техпроцесс	16 нм	16 нм	16 нм
Количество потоковых процессоров	1280 шт.	1920 шт.	2560 шт.
Частота графического ядра	1594–1809 МГц	1607–1797 МГц	1708–1847 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 6 ГБ	GDDR5, 8 ГБ	GDDR5X, 8 ГБ
Частота памяти	8100 МГц	8108 МГц	10108 МГц
Шина данных	192 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	80 шт.	120 шт.	160 шт.
Блоков растеризации	48 шт.	64 шт.	64 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	120 Вт	150 Вт	180 Вт
Цена на октябрь 2016 года	24 500 рублей (390 $)	35 000 рублей (555 $)	54 000 рублей (860 $)



разрешении (вплоть до 61 000 пикселей). Работает это пока только в нескольких играх – **Mirror's Edge: Catalyst**, **The Witcher 3** и **The Witness**.

Наконец, отметим технологию Simultaneous Multi-Projection. Она, конечно, очень специфична, но затрагивает необычную проблему. Те, кто пробовал играть на трех мониторах, должны знать, что хорошо картинка выглядит только на центральной матрице, а на боковых неприятно растягивается. Происходит это от того, что видеокарта считает изображение одним большим полотном и не задумывается об угле зрения.

В SMP эту проблему решили. Теперь плата может один раз отрендерить сцену, а потом вывести ее на экран под разными углами. На производительности это почти не сказывается. Естественно, SMP используется не только на многомониторных конфигурациях, но и в VR, что существенно экономит ресурсы.

Карты

Теперь давайте посмотрим на сами карты. На сегодня у NVIDIA есть четыре чипа на Pascal – GTX 1060, 1070, 1080 и TITAN X. Последний в нашей стране официально не продается, так что мы не будем о нем вспоминать и поговорим о первых трех.

Сравнивать напрямую Maxwell и Pascal мы не будем. По количеству вычислительных блоков новинки заметно уступают предшественникам, но при этом отыгрываются на частотах. Чисто для примера: в прошлом году отличным результатом для старшей GTX 980 Ti считались 1500 МГц (и это под СВО) по процессору, сегодня GTX 1080 даже в стандарте стартует с 1607 МГц, а под хорошим охлаждением берет планку в 2 ГГц!

Именно поэтому все видеокарты для теста мы заказали из одной серии – MSI Gaming X. Как и многие другие производители, морочить себя разным дизайном для чипов компания не стала, поэтому платы на Pascal у нее выглядят почти одинаково.

Все карты оснащены пластиной жесткости и накрыты пластиковым кожухом с красной подсветкой. За охлаждение отвечает система Twin Frozr VI. Активная часть у нее набрана двумя 100-миллиметровыми вертушками Torx 2.0, которые запускаются только под нагрузкой. Пассивная же часть состоит из огромного алюминиевого радиатора с медным основанием и несколькими тепловыми трубками. Младшей плате их положено три штуки, средней – пять, старшей – шесть. Что касается рабочих частот, то у всех плат они повышены примерно на 10%.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)			
Настройки	MSI GeForce GTX 1060 Gaming X	MSI GeForce GTX 1070 Gaming X	MSI GeForce GTX 1080 Gaming X
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege			
1920x1080, High	85,0	111,6	138,6
1920x1080, Very High	77,4	102,5	128,4
1920x1080, Ultra	71,6	97,8	122,2
1920x1080, Ultra, MSAA 8x	37,8	54,9	63,1
%	100%	135%	166%
2560x1440, High	55,2	76,0	96,8
2560x1440, Very High	49,5	68,3	88,1
2560x1440, Ultra	45,7	64,9	83,3
2560x1440, Ultra, MSAA 8x	23,4	34,9	40,3
%	100%	140%	178%
3840x2160, High	27,3	40,6	51,7
3840x2160, Very High	24,1	36,0	46,0
3840x2160, Ultra	22,2	33,2	43,5
3840x2160, Ultra, MSAA X8	x	15,7	14,5
%	100%	171%	212%
Tom Clancy's The Division			
1920x1080, Medium	69,0	88,1	104,7
1920x1080, High	54,8	70,6	84,5
1920x1080, Maximum	44,8	58,6	70,6
%	100%	129%	154%
2560x1440, Medium	48,5	62,6	78,6
2560x1440, High	40,3	52,7	59,1
2560x1440, Maximum	34,2	45,3	55,8
%	100%	131%	157%
3840x2160, Medium	26,8	38,2	47,1
3840x2160, High	23,4	35,4	41,5
3840x2160, Maximum	x	34,8	35,0
%	100%	216%	246%
DOOM			
1920x1080, Ultra	92,0	113,0	143,0
1920x1080, Ultra, TSAA 8x	88,0	111,0	139,0
%	100%	124%	157%
2560x1440, Ultra, MSAA	64,0	83,4	99,0
2560x1440, Ultra, TSAA 8x	59,0	81,2	96,0
%	100%	134%	159%
3840x2160, Ultra, MSAA	33,0	54,4	64,0
3840x2160, Ultra, TSAA 8x	31,0	47,8	63,0
%	100%	160%	198%
Hitman			
1920x1080, Medium	65	80,1	107,4
1920x1080, High	48,5	62,3	67,5
1920x1080, Ultra	45,6	61,3	64,0
1920x1080, Ultra, SSAO, SMAA	41,9	57,0	60,6
%	100%	130%	149%
2560x1440, Medium	51,1	70,8	92,0
2560x1440, High	39,5	55,3	59,0
2560x1440, Ultra	38,1	52,8	56,8
2560x1440, Ultra, SSAO, SMAA	33,7	44,2	52,3
%	100%	137%	160%
3840x2160, Medium	32,1	45,8	61,4
3840x2160, High	27,1	38,4	44,3
3840x2160, Ultra	26,1	36,4	43,2
3840x2160, Ultra, SSAO, SMAA	21,6	29,5	37,2
%	100%	140%	174%



Тесты

Теперь давайте посмотрим, на что способны новые чипы NVIDIA. Для этого мы прогнали их по всем популярным разрешениям в шести играх: **Tom Clancy's The Division**, **Tom Clancy's Rainbow Six: Siege**, **Hitman**, **Doom**, **Rise of the Tomb Raider** и **Total War: Warhammer**.

Итак, первая новость. Если у вас монитор Full HD и вы можете спокойно играть при 40–50 fps, смело берите GTX 1060. Ниже 40 кадров в секунду она просела только в Total War: Warhammer, да и то виновата в этом скорее плохая оптимизация, сильно завязанная на частоту процессора. А так во всех играх можно было спокойно выводить графику на максимум и даже включать сглаживание.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	MSI GeForce GTX 1060 Gaming X	MSI GeForce GTX 1070 Gaming X	MSI GeForce GTX 1080 Gaming X
Rise of the Tomb Raider			
1920x1080, Medium	78,1	89,5	90,4
1920x1080, High	71,6	83,4	85,5
1920x1080, Very High	59,3	71,7	73,7
1920x1080, Very High, SSAA 4x	34,1	48,0	56,6
%	100%	120%	126%
2560x1440, Medium	59,4	75,4	84,5
2560x1440, High	54,6	70,9	78,6
2560x1440, Very High	45,1	59,0	67,4
2560x1440, Very High, SSAA 4x	20,7	30,2	36,8
%	100%	131%	149%
3840x2160, Medium	28,4	49,4	56,5
3840x2160, High	26,2	43,0	52,5
3840x2160, Very High	23,6	35,1	43,5
3840x2160, Very High, SSAA 4x	x	16,0	19,0
%	100%	184%	219%
Total War: Warhammer			
1920x1080, Medium	51,9	59,4	61,9
1920x1080, High	45,8	52,8	56,7
1920x1080, Maximum	37,3	42,7	47,6
%	100%	115%	123%
2560x1440, Medium	42,8	62,8	54,7
2560x1440, High	38,0	49,3	50,1
2560x1440, Maximum	30,9	36,5	41,8
%	100%	133%	131%
3840x2160, Medium	29,1	42,3	40,8
3840x2160, High	25,9	34,2	37,3
3840x2160, Maximum	20,3	25,7	30,1
%	100%	136%	144%

СООТНОШЕНИЕ ЦЕНА/ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Видеокарта	Производительность (1920x1080)	Производительность (2560x1440)	Производительность (3840x2160)	Общая производительность	Цена
MSI GeForce GTX 1060 Gaming X	100%	100%	100%	100%	100%
MSI GeForce GTX 1070 Gaming X	126%	134%	168%	143%	143%
MSI GeForce GTX 1080 Gaming X	146%	156%	199%	167%	220%

Тем же, кому нужны 60 fps, лучше обратить внимание на GTX 1070 – в Full HD опустить ее ниже идеала можно только сглаживанием, да и то производительность останется на более чем приемлемом уровне. В принципе, хватает GTX 1070 на QHD, но тут ситуация примерно как с GTX 1060 на Full HD: идеал получается не во всех играх, но ниже 40 fps карта не просаживается. Нужно больше? Ваш выбор – GTX 1080.

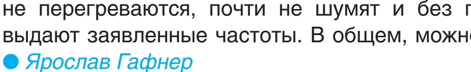
Судя по нашим тестам, QHD получается подходящим разрешением для старшего чипа. Можно спокойно выкручивать все настройки на максимум, и на выходе всегда будут заветные 60 кадров в секунду. Мало того, с этой картой можно даже замахнуться на 4K. Идеала, конечно, не будет, но вполне играбельные 35–40 fps карта обеспечит.



●●●

Новое поколение NVIDIA определенно заслуживает внимания, и, самое главное, в нем очень просто разобраться. Для Full HD берите GTX 1060, QHD – это GTX 1070 или 1080. Хотите играть в 4K – только старшая GTX 1080, желательно в количестве двух штук и в режиме SLI. Кстати, о SLI. Заметьте, что младшая карта его не поддерживает.

Что же касается протестированной линейки MSI Gaming X, то к ней у нас претензий нет. Карты не перегреваются, почти не шумят и без проблем выдают заявленные частоты. В общем, можно брать.


● *Ярослав Гафнер*



МЕЧТА

Тестирование игрового ноутбука MSI GT83VR

MSI не устает поражать. Конкуренты только выводят на рынок ноутбуки на тысячных GeForce, а она уже предлагает топовый **GT83VR** с механической клавиатурой, старшим **Core i7** и двумя свежими видеокартами в SLI-режиме. Недурственно? Вот и нас заинтересовало. Топовая версия на **GTX 1080** нам, правда, не досталась, но и варианта с парой **GTX 1070** хватило за глаза.

Упаковка

Ноутбук впечатляет с ходу. Он поставляется в неподъемной коробке, куда, пожалуй, поместился бы и обычный компьютер. Внутри все стандартно: пара дисков с драйверами и Internet Security 2015 от «Касперского», краткая инструкция и гарантийный талон. Сам же GT83VR – это такой привет из эпохи, когда лэптопы напоминали армейские командные центры. Огромный корпус толщиной почти семь сантиметров и шириной 46 см! Вес? Пять с половиной килограммов, не считая питания. В MSI прекрасно понимают, что GT83VR – это уже далеко не «мобильный компьютер», и называют свою систему просто «компактной». Такое определение нам однозначно нравится. С собой такой ноутбук таскать не будешь, но вот переместиться с ним на кухню или отвезти на дачу – это без проблем.

Удивительно, но при таких габаритах GT83VR вполне симпатичный. Корпус сделан из черного пластика и буквально испещрен вентиляционными отверстиями, крышка прикрыта металлическим листом с парой красных вставок и классическим шильдиком с драконом. Внутри все еще интереснее. Во-первых, тут стоит полноразмерная механическая клавиатура от SteelSeries. Во-вторых, она расположена не рядом с экраном, а у передней кромки. Зачем так сделали? А чтобы освободить место под железо.

Компоновка у GT83VR хитрая. Если у обычных ноутбуков все элементы располагаются снизу, то здесь они разнесены. Жесткий диск, две планки оперативки и твердотельник спрятаны под металлической пластиной между экраном и клавиатурой. А еще две планки DDR4 стоят где им и полагается – под нижней крышкой. Тут же, естественно, расположилась и система охлаждения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** PLS, 18,4 дюйма, 1920x1080, антибликовое покрытие
- **Процессор:** Intel Core i7-6820HK (4 ядра, 8 потоков, 2,7–3,6 ГГц)
- **Память:** 32 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарты:** 2x NVIDIA GeForce GTX 1070 (8 ГБ GDDR5)
- **Звук:** Dynaudio, 4x 3 Вт + 1x 3 Вт
- **Система хранения данных:** 240 ГБ NVMe SSD, 1 ТБ HDD
- **Связь:** GbE LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 3,5-мм HiFi-джек (ESS Sabre), 2x 3,5-мм джек, S/PDIF, Thunderbolt 3 (USB 3.1 Type-C), 5x USB 3.0, HDMI 2.0, Mini DisplayPort, кардридер
- **Аккумулятор:** Li-Ion, 8 ячеек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64 bit
- **Дополнительно:** веб-камера (Full HD)
- **Габариты:** 45,8x33,9x42 см
- **Вес:** 5,5 кг
- **Цена на октябрь 2016 года:** 280 000 рублей (4445 $)



В деле

Насколько удобна такая компоновка? Скажем так, в классическом ноутбуке стоящую у передней кромки клавиатуру мы разнесли бы в пух и прах. Но в случае фактически стационарного лэптопа такое расположение оказалось более чем жизнеспособным, а мелкие неудобства, как, например, отсутствие подставки под запястья, искупила сама клавиатура.

Она, как мы уже говорили, механическая и построена на Cherry MX Brown – универсальных переключателях для игр и печати. Раскладка у нее самая что ни на есть классическая – с приличным расстоянием между клавишами, большими **Shift** и **Ctrl** и блоками «стрелок» и **Home-End**. Слева у клавиатуры нет клавиши **Windows** – на ее месте стоит **Fn**, – но при желании значение кнопок можно поменять через BIOS. Клавиатура полностью программируемая. В программе SteelSeries Engine 3 каждой клавише разрешается задать новую функцию или прописать на нее макрос любой сложности.

Еще один интересный момент – тачпад. Как вы понимаете, после смещения клавиатуры пространства под него не осталось, и его сместили к правому краю, поставив вместо NumPad. И это оказалось очень удобно – правая рука ложится на него, будто на обычную мышку. Вдобавок в сенсорную панель встроили вырезанный блок NumPad. Для его активации нужно ткнуть в левый верхний угол площадки (там, где обычно находится NumLock), и тогда на черной панели проступит сетка с цифрами и **Enter**. Пользоваться ею, конечно, не так удобно, как обычными клавишами, но привыкнуть вполне реально.

Что же касается дополнительного управления, то оно почти целиком реализовано через комбинации с **Fn** – на них назначили и громкость, и яркость экрана, и подсветку клавиатуры (горит только красным). На отдельные же клавиши MSI вывела питание, отключение дисплея и принудительную активацию системы охлаждения.

Дисплей, звук и разъемы

Экран у GT83VR – это всегда 18,4-дюймовая матрица PLS с разрешением Full HD. И она нам определенно понравилась: высокая яркость, хорошая цветопередача, широкие углы обзора и отличная проработка темных сцен. Но куда сильнее впечатлила аудиосистема от Dynaudio. Четыре динамика под экраном и небольшой среднечастотник на днище играют получше иных обычных колонок. Звук громкий, чистый и очень насыщенный. Конечно, баса и нижней середины нет, но на игры, фильмы и сериалы вполне хватает. Кому нужно больше, могут подключить внешнюю акустику или гарнитуру. И вот на ней остановимся подробнее.

Для обычных колонок и гарнитур на ноутбуке стоят два стандартных 3,5-мм джека и один оптический S/PDIF. А вот для навороченных наушников с высоким сопротивлением есть отдельный HiFi-выход, обслуживаемый звуковой платой ESS Sabre с частотой дискретизации аж 392 кГц. Зачем столько, затрудняемся сказать, скорее, просто для красивого числа. На звук это не влияет, плата без проблем раскачивает почти любые наушники и выдает очень качественный звук.

Время работы (Battery Eater)	
Чтение	1 ч 36 мин
Нагрузка	57 мин





Есть у ноутбука и классическая для MSI утилита Nahimic, которая в этом поколении обновилась до второй версии. Она, как и раньше, умеет подчищать голоса, усиливать бас, накладывать эффекты реверберации и эмулировать звук вокруг. Добавились ограничитель громкости, приличный эквалайзер, функция изменения голоса и пара чисто игровых опций. Во-первых, нажатием горячей клавиши можно отправить в чат заранее записанный звук или свою коронную фразу. Во-вторых, у Nahimic появился игровой радар, указывающий, с какой стороны пришел звук.

Порадовало и обилие разъемов. Слева стоят четыре аудиопорта, привод Blu-ray и кардридер. Справа – еще два USB. Сзади встали редко используемые HDMI, Mini DisplayPort, USB 3.1 Type-C со встроенным Thunderbolt 3 и сетевой LAN. За работу последнего традиционно отвечает чип Killer, умеющий раздавать приоритеты программам. Он же отдувается за Wi-Fi, который поддерживает сети на 2,4 и 5 ГГц.

Железо

Ну а теперь перейдем к самому вкусному – железу. В груди у Titan бьется четырехъядерный **i7-6820HK**, разгоняющийся под Turbo Boost 2.0 до 3,6 ГГц. В плане производительности «камень» может поспорить с процессорами для десктопов, и это единственный представитель мобильного семейства Skylake, получивший разблокированный множитель и, соответственно, возможность разгона.

Но гораздо интереснее то, что в ноутбуке стоят две полноценные GeForce GTX 1070, которые при переезде в ноутбук немного потеряли в частоте, но компенсировали это большим количеством вычислительных блоков. В нашем варианте все это еще подкреплялось 32 ГБ оперативной памяти DDR4-2400 МГц и мощной системой хранения данных Super RAID 4. Операционная система (Windows 10 64-bit) была установлена на RAID из двух NVMe-накопителей с сумасшедшей скоростью в 2,8 ГБ/с. Общий объем у дисков, правда, 240 ГБ, но отзывчивость системы зашкаливает. А для хранения больших данных в нашем ноутбуке стоял классический жесткий диск на 1 ТБ.

Как такой набор железа чувствует себя внутри пусть и крупного, но все же ноутбучного корпуса? Неплохо, MSI основательно поработала над системой охлаждения. Процессору и каждой видеокарте выдали по персональной турбине. Как итог – даже под нагрузкой GPU прогреваются всего до 64 °C (при частоте 1900 МГц), а кристалл поднимается всего до 80 °C (под LinX). Естественно, при высокой нагрузке турбины ощутимо шумят, но, надо признать, на максимум оборотов они выходят довольно редко. Вдобавок видеокарты всегда можно слегка придушить. Комбинацией **Fn+F7** (система Shift) разрешается сбить частоту видеокарты с 1900 до 1440 МГц, а это напрямую влияет на работу вентиляторов.

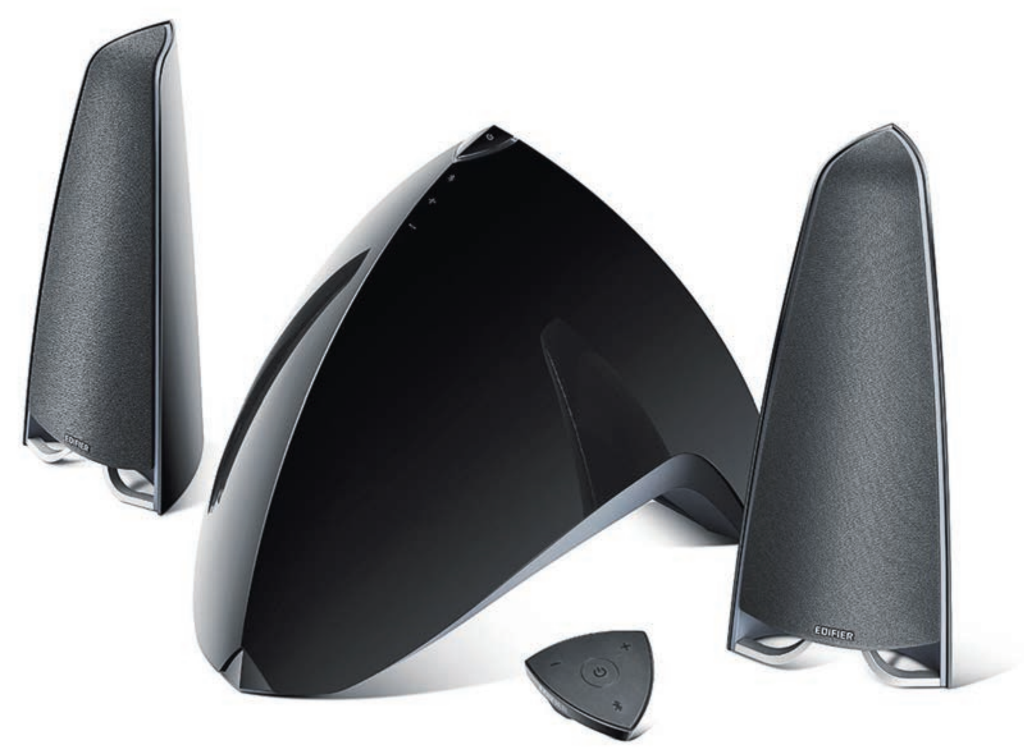
А вот с чем чуда не произошло, так это со временем работы от аккумулятора. На одном заряде играть можно около часа, не больше. Впрочем, оно и понятно, ведь для работы от сети этому монстру нужны два блока питания по 330 Вт, которые подключаются через переходник-разветвитель.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1920x1080
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	
Ultra	112,6
Ultra, MSAA 8x	84,8
Tom Clancy's The Division	
Max	89,9
Doom	
Ultra	93
Ultra, TSSAA 8x	92
Hitman	
Ultra	93,8
Ultra, SSAO, SMAA	83,8
Rise of the Tomb Raider	
Very High	125
Deus Ex: Mankind Divided	
Very High	49,4
Ultra	49,3

● ● ●

GT83VR – это как «Роллс-ройс» среди ноутбуков. Все самое мощное из мира железа, лучшие технологии и красивый, внушающий уважение корпус. Цена, ясное дело, соответствует. В нашей комплектации ноутбук стоит 280 000 рублей. Однако в продаже еще есть вариация с двумя NVMe-накопителями на 512 ГБ и парой полноценных GTX 1080, и она стоит почти 350 000 рублей. Дорого, но заслуженно. ● *Андрей Гасилин, Дмитрий Колганов*



КРАСОТА НЕ ТРЕБУЕТ ЖЕРТВ

Тестирование 2.1-комплекта Edifier Prisma Encore

Мы уже привыкли, что хорошая 2.1-акустика – это пара небольших деревянных ящиков и... еще один деревянный ящик, но побольше. Конечно, бывают системы и посимпатичнее, только, как правило, звучат они... так себе. Изменить расклад взялась **Edifier**, у которой мы нашли необычный и хорошо играющий набор **Prisma Encore** (e3360BT) с поддержкой Bluetooth. О нем сейчас и расскажем.

Внешний вид

Комплект поставки добротный. Вроде ничего необычного – коробка, куча пенопласта, пульт ДУ, провода и инструкции, – но оформлено и упаковано все на высшем уровне. Все на своих местах, ничего не болтается, кабели качественные, есть даже тряпочка для протирки.

Корпуса всех колонок сделаны из глянцевого пластика – маркого, но идеально вписывающегося в общий вид системы. Небольшие сателлиты (25 см в высоту и 11 см в ширину) похожи на космические пирамиды с серебристыми ножками. А сабвуфер напоминает то ли шлем космодесантника, то ли космический корабль. Компоновка при этом стандартная. В каждой колонке по два динамика: 19-миллиметровый шелковый твиттер и 78-миллиметровый среднечастотник. А сабу достался 128-миллиметровый низкочастотник с фазоинвертором. Расположены они на днище корпуса, что не особо нравится соседям снизу, зато добавляет эффекта – стол и пол трясутся будь здоров.

С коммутацией все просто – разъемы на задней стороне сабвуфера. Сюда подключается небольшой блок питания, 3,5-мм джек от источника и колонки. Отметим, что провода у них достаточно длинные, чтобы поставить сабвуфер на пол. Очень простое у акустики и управление – никаких дисплеев и подстройки частот. На верху сабвуфера – сенсорные клавиши громкости и переключения на Bluetooth, а также обычная клавиша питания с подсветкой. Есть пульт ДУ. Оформлен он необычно: черный треугольник в приятном пластике софттач с большими резиновыми кнопками.

Звук

Ну а теперь перейдем к тому, как все это работает и звучит. К процессу подключения у нас вопросов нет – все понятно и логично. Нормально все и с Bluetooth: нажал соответствующую кнопку, подцепил телефон или компьютер, звук пошел. Приятно, что модуль у колонки современный, так что и качество звука нормальное, и задержек почти нет – играть можно без особых проблем.

Что же касается звучания, то с ним расклад следующий. В стандарте акустика делает акцент на сабвуфер. В случае с Edifier это не значит, что остается только бас, – высокие и средние почти не забиваются. Но в таком режиме комплект хорошо воспринимается лишь в фильмах и играх. Саб смачно отрабатывает эффекты, а сателлиты отлично передают голоса актеров. Не страдает при этом и позиционирование. Акустика строит точную стереокартину и четко выставляет не только левый и правый, но и центральный каналы.

А вот чтобы добиться приличного звучания в музыке, акустику приходится подкручивать эквалайзером. Настройки, правда, простые – достаточно подрезать саб примерно до 75–90 Гц, чуть приподнять высокие, и из звука сразу уходит гулкость, а акустика буквально преображается. Гитары получают необходимую жесткость и злость, вокал будто освобождается от оков и гармонично укладывается в общую картину.

• • •

На наш вкус, Prisma Encore – одна из лучших дизайнерских акустик. Она отлично выглядит, очень прилично играет и к тому же прекрасно позиционирует источники. Единственная наша претензия – не хватает настроек частот, но это правится любым программным эквалайзером. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** черный/белый
- **Материал:** пластик
- **Тип системы:** 2.1
- **Мощность сателлитов:** 2x 12 Вт
- **Мощность сабвуфера:** 40 Вт
- **Диаметр мембраны сателлитов:** 19 мм, 78 мм
- **Диаметр мембраны сабвуфера:** 128 мм
- **Диапазон частот:** 60–20 000 Гц
- **Размеры сателлитов:** 11x24,7x10,3 см
- **Размеры сабвуфера:** 28,3x21,6x30,1 см
- **Подключение:** 3,5-мм джек, Bluetooth 4.0
- **Цена на декабрь 2016 года:** 6900 рублей (110 $)

РЕВОЛЮЦИЯ!

Тестирование широкоформатного монитора с поддержкой 144 Гц

Сегодня у нас на тестах, пожалуй, самый долгожданный монитор формата 21:9 – **LG 34UC79G**. Что в нем такого? Все просто: в 34UC79G стоит чисто игровая IPS-матрица с частотой развертки 144 Гц. Посмотрим, насколько хорошо она справляется со своими обязанностями.

Дизайн

Поставляется монитор достойно. В большой коробке мы нашли полный комплект инструкций, подставку со стойкой, блок питания и пару кабелей – HDMI и DisplayPort. Интересно теперь выглядит и сам монитор. Угольно-черный корпус, красные вставки, матовая опора, хищно заостренная подставка, скоба для основных проводов, и… еще одна скоба снизу для кабелей от мышки и клавиатуры. Приятно, что дисплей регулируется не только по углу наклона, но и по высоте, – настраивать стало гораздо проще. Кому же и этого будет мало – в **LG** предусмотрели отверстия для VESA-креплений.

Порадовал и набор разъемов. Мало того, что он удобно расположен (параллельно столу), так ведь тут есть еще и пара HDMI, и DisplayPort, и USB-хаб третьей версии, и сразу два аудиовыхода на акустику и наушники. Правда, собственных колонок у монитора нет. Это не то чтобы минус, просто забавно, что прорези под динамики есть, – видимо, как запас на будущие модели.

Матрица

Впрочем, не будем отвлекаться и перейдем к главному – матрице. Это изогнутая 34-дюймовая IPS разрешением 2560x1080. То есть, грубо говоря, перед нами расширенное Full HD. Хорошо это или плохо, сложно сказать. С одной стороны, на 34 дюймах гораздо луч-

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 34 дюйма
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Частота развертки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 2.0, 1x DisplayPort 1.2, 2x USB 3.0, 3,5-мм джек, линейный выход
- **Энергопотребление:** 49 Вт
- **Комплектация:** кабель питания, адаптер питания, кабель HDMI, кабель DisplayPort, основание подставки, держатель для кабеля, стойка, брошюры, CD
- **Размеры:** 83,05x44,95x27,97 см (с подставкой)
- **Вес:** 8,6 кг (с подставкой)
- **Цена на ноябрь 2016 года:** 48 500 рублей (780 $)







ше выглядит 3440x1440. С другой, видеокартам столь высокое разрешение дается гораздо тяжелее, а с учетом, что монитор держит 144 Гц и, соответственно, рассчитан на 144 кадра в секунду, 1080p – довольно разумный вариант.

Интересно, кстати, что, несмотря на высокую скорость, по всем параметрам модель не отстает от своих, так сказать, профессиональных собратьев. Да, у нее есть засветка по углам и несколько плавает температура, но этим страдают все изогнутые матрицы. Куда важнее, что в стандарте монитор отлично передает цвета, не боится яркого освещения и очень близко к паспортной контрастности 1000:1.

Есть у 34UC79G и интересные технологии. Помимо игровых профилей, рассчитанных на шутеры и стратегии, мы нашли опции **Dynamic Action Sync** и **1ms Motion Blur Reduction**. Первая слегка снижает задержки вывода кадров, а вот вторая борется с эффектом размытия, что, правда, сказывается на яркости картинки.

Естественно, не обошлось без ключевых технологий LG – на месте фирменная программа, разделяющая экран на несколько рабочих зон, Dual Controller, позволяющий подключить пару компьютеров, и даже утилита On Screen Control, дублирующая все настройки монитора.

• • •

В общем, LG 34UC79G определенно один из самых интересных игровых мониторов современности. Ведь, по сути, он вобрал в себя все самое лучшее – расширенный угол зрения, отличную цветопередачу IPS, массу полезных технологий и, конечно же, частоту развертки в 144 Гц. Одним словом – рекомендуем.
● *Николай Арсеньев*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Раздел «Дешево и сердито» претерпел минимальные изменения. Память **DDR3** сравнялась в цене с модулями DDR4, непрозрачно намекая на свою неактуальность. Но вариантов для доживающей свой век платформы **AMD**, увы, нет. Видеокарта **Sapphire NITRO RX 460 4G OC** – одна из самых доступных с GPU **AMD Radeon RX 460**. Тем не менее базовый разгон до 1175 МГц позволяет ей обойти многих собратьев по чипу.

- «Накопил!» в зависимости от объема ваших финансов может быть оснащен либо двухъядерным **Intel Core i3-6300**, либо четырехъядерным **Intel Core i5-6400**.

- «Смерть тормозам» усилим процессором **Intel Core i5-6600** и видеокартой **MSI Radeon RX 480 GAMING X 4G**. Мало 4 ГБ видеопамяти **GDDR5**? Доплатив две с половиной тысячи, можно получить **Sapphire NITRO+ RX 480 8G** на том же GPU, но с 8 ГБ на борту.

- «Все на максимум» ускоряем установкой процессора **Intel Core i5-6600K** и доступной уже в базовой конфигурации видеокартой **Sapphire NITRO+ RX 480 8G**.

- Видеокарта **Gigabyte GV-N1070WF2OC-8GD** из «Займи, но купи!» лишена выносной панельки, зато разогнана до 1582 МГц и стоит дешевле. Разница в цене процессоров **Intel Core i7-6700** с индексом **K** и без на данный момент минимальна. А ведь у **6700K** не только разблокированный множитель, но еще и выше базовая рабочая частота.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX 4350 (Vishera, 4 ядра, Socket AM3+, 4,2–4,3 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4960 ($78,3)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	860 ($13,6)
Материнская плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	4200 ($66,3)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1710 ($27)
Видеокарта: Sapphire NITRO RX 460 4G OC, 11257-02-20G (AMD Radeon RX 460, 1175–1250/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	10 390 ($163,9)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3170 ($50)
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1770 ($28)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	1980 ($31,3)
Системный блок:	29 040 ($458)
Замена ЦП: AMD FX 8320E (Vishera, 8 ядер, Socket AM3+, 3,2–4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2280 ($36)
Замена корпусного вентилятора: Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 26,6 дБ)	240 ($3,8)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1710 ($27)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2060 ($32,5)
Со всеми наворотами:	35 330 ($557,2)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1060 ($16,8)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1330 ($21)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2180 ($34,4)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1Вт)	7730 ($122)
С периферией:	47 630 ($751,2)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	9200 ($145,1)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	480 ($7,6)
Материнская плата: ASUS B150-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6690 ($105,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSC	3540 ($55,9)
Видеокарта: PALIT GeForce GTX 960 JetStream, NE5X96001041-2061J (NVIDIA GeForce GTX 960, 1203–1266/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 860 ($218,6)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3170 ($50)
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1770 ($28)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	1980 ($31,3)
Системный блок:	40 690 ($641,7)
Замена ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7–3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	3290 ($51,9)
Замена кулера: Deepcool Theta 31 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 18–33 дБ)	260 ($4,2)
Установка SSD: 120 ГБ Kingston UV400 SUV400S37/120G (SATA Rev. 3, запись – 350 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	2990 ($47,2)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2060 ($32,5)
Со всеми наворотами:	49 290 ($777,4)
Мышь: A4Tech Bloody V5M (3200 dpi, проводная)	1080 ($17,1)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2490 ($39,3)
Колонки: SVEN BF-11 (2.0, 2x 18 Вт, 40–20 000 Гц)	3190 ($50,4)
Монитор: ASUS VS247HR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI)	10 860 ($171,3)
С периферией:	66 910 ($1055,2)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	15 670 ($247,2)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	860 ($13,6)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170-HD3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 3x SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7400 ($116,8)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4200 ($66,3)
Видеокарта: MSI Radeon RX 480 GAMING X 4G, RX 480 GAMING X 4G (AMD Radeon RX 480, 1266–1316/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	18850 ($297,3)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3170 ($50)
Корпус: ZALMAN ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2360 ($37,3)
Блок питания: HIPRO HPC600W-Active (600 Вт, 135 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3420 ($54)
Системный блок:	55 930 ($882,1)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	730 ($11,6)
Замена видеокарты: Sapphire NITRO+ RX 480 8G, 11260-07-20G (AMD Radeon RX 480, 1208-1342/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	2850 ($45)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	2540 ($40,1)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2060 ($32,5)
Со всеми наворотами:	64 110 ($1011,1)
Мышь: A4Tech Bloody A6 Blazing (4000 dpi, проводная)	1390 ($22)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2400 ($37,9)
Колонки: Logitech Z443 (2.1, 55 Вт, 55–18 000 Гц)	5040 ($79,5)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-B2 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	10 960 ($172,9)
С периферией:	83 900 ($1323,2)

Новые приоритеты

Вы еще не перешли на **Windows 10** и **DirectX 12**? Тогда **Battlefield 1** идет к вам! Этот шутер перевернул всю стратегию построения игрового компьютера с ног на голову. Неожиданно четыре медленных ядра оказались предпочтительнее двух быстрых. При этом даже относительно недорогая **AMD Radeon RX 460** показывает базовые 30 fps в режиме Ultra и разрешении Full HD. Да, про достаточные 4 ГБ оперативной памяти можно забыть – минимум 8 ГБ.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ указаны на певрое ноября, по курсу $1 = 63,41 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	17 760 ($280,1)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	1590 ($25,1)
Материнская плата: ASUS Z170 PRO GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	10 310 ($162,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4200 ($66,3)
Видеокарта: Sapphire NITRO+ RX 480 8G, 11260-07-20G (AMD Radeon RX 480, 1208–1342/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	21 700 ($342,3)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5230 ($82,5)
Корпус: ZALMAN Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	4400 ($69,4)
Блок питания: Aerocool Hero 675 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3820 ($60,3)
Системный блок:	69 010 ($1088,4)
Замена ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,4–4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5200 ($82,1)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	2540 ($40,1)
Установка SSD: 120 ГБ Kingston UV400 SUV400S37/120G (SATA Rev. 3, запись – 350 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	2990 ($47,2)
Замена кулера: Deepcool FROSTWIN v2.0 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21 дБ)	810 ($12,8)
Со всеми наворотами:	80 550 ($1270,4)
Мышь: Oklick HUNTER (5040 dpi, проводная)	2420 ($38,2)
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 клавиш, подсветка, USB-хаб)	3600 ($56,8)
Колонки: SVEN BF-111 (2.0, 2x 25 Вт, 32–20 000 Гц)	5820 ($91,8)
Монитор: BenQ GL2760HE (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	12 600 ($198,8)
С периферией:	104 990 ($1655,8)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	24 070 ($379,6)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	1590 ($25,1)
Материнская плата: ASUS Z170 PRO GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	10 310 ($162,6)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	6740 ($106,3)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1070WF2OC-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1582–1771/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	31 430 ($495,7)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5230 ($82,5)
Корпус: Thermaltake Urban T31 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио, док-станция для HDD)	5990 ($94,5)
Блок питания: Aerocool Hero 675 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3820 ($60,3)
Системный блок:	89 180 ($1406,5)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4220 ($66,6)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1A2400C14	5900 ($93,1)
Установка SSD: 250 ГБ Samsung 750 EVO MZ-750250BW (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	5670 ($89,5)
Замена кулера: Deepcool FROSTWIN v2.0 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21 дБ)	810 ($12,8)
Со всеми наворотами:	105 780 ($1668,2)
Мышь: Logitech G502 RGB (12 000 dpi, проводная)	5320 ($83,9)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5930 ($93,6)
Колонки: SVEN STREAM MEGA R (2.0, 2x 60 Вт, 35–27 000 Гц)	8550 ($134,9)
Монитор: BenQ GW2870H (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	15 650 ($246,9)
С периферией:	141 230 ($2227,3)

МЕЧТА

ОТ 110 ДО 135 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	24 070 ($379,6)
Кулер: Deepcool FROSTWIN v2.0 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21 дБ)	2400 ($37,9)
Материнская плата: ASUS MAXIMUS VIII RANGER (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3400 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x SATA Express, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	12 460 ($196,5)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	6740 ($106,3)
Видеокарта: Palit PA-GTX1080 GameRock Premium 8G, NEB1080H15P2-1040G (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1746–1885/10000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	47 150 ($743,6)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5230 ($82,5)
Корпус: NZXT H440 (ATX, 140 мм, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	8260 ($130,3)
Блок питания: Aerocool Hero 675 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3820 ($60,3)
Системный блок:	110 130 ($1736,8)
Установка СВО: СВО Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5890 ($92,9)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1A2400C14	5900 ($93,1)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4220 ($66,6)
Установка SSD: 500 ГБ Samsung 750 EVO MZ-750500BW (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	9750 ($153,8)
Со всеми наворотами:	135 890 ($2143,1)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6330 ($99,9)
Клавиатура: Logitech G510S (проводная, 136 клавиш, подсветка, ЖК-дисплей)	9170 ($144,7)
Колонки: SVEN MS-3000 (2.1, 80 Вт, 35-25 000 Гц)	9000 ($142)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B2 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	15 340 ($242)
С периферией:	175 730 ($2771,4)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	128 000 ($2018,7)
Кулер: СВО Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	9550 ($150,7)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	35 960 ($567,2)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16	31 420 ($495,6)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N1080XTREME W-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1784–1936/10400 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	118 220 ($1864,4)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	21 500 ($339,1)
Жесткие диски: 10 ТБ Seagate Skyhawk ST10000VX0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	31 720 ($500,3)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850 ($76,5)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	32 390 ($510,9)
Блок питания: Thermaltake Baikal W0431, TP-1500AH5CEG (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	21 410 ($337,7)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	14500 ($228,7)
Мышь: Razer Mamba Chroma Tournament (9 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	6990 ($110,3)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	37 760 ($595,5)
Мониторы: 3x BenQ GW2765HT (IPS, 27 дюймов, 2560x1440, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 1 Вт)	81 690 ($1288,3)
Со всеми наворотами:	575 960 ($9083,2)



АННА БРАСЛАВЕЦ ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Всем привет! По жизни у меня хорошо получается делать только две вещи: писать и говорить. Поэтому теперь вы обречены наблюдать мое лицо в этой рубрике каждый месяц. Привыкайте!

Почта «Игромании»



С КАЖДЫМ ЭПИЗОДОМ все чудесатее и чудесатее

ПИСЬМО №1

Привет, «Игромания». Читая журнал, постоянно замечаю статьи новых авторов, что не может не радовать. В связи с этим возник такой вопрос: есть ли у вас какие-нибудь ритуалы приема в коллектив? Насколько коллектив «Игромании» дружен и сплочен? Павел ФИЛИППОВ

Сразу хотелось бы отметить, что большинство авторов «Игромании» работает на удаленном доступе. Это удобно, учитывая, что все они разбросаны по разным уголкам России, а некоторые и за ее пределами. В офисе же сидят редакторы, видеомонтажеры, верстальщики, дизайнеры и работники «Железного цеха».

Что до местных традиций и ритуалов... Могу ответить, как новичок, который до сих пор с ними знакомится. Конечно, никто не подписывает кровью клятву верности издательству и не сражается на световых мечах за право работать в журнале. Нет, здесь тебя испытывают на прочность иначе:

– Вот тебе тема, Аня, пиши по ней статью.

– Но... я же... редактор.

– Ничего-ничего, пиши давай.

Зачастую бывает очень сложно, но скучно – никогда. Ведь вокруг увлеченные люди, с которыми у тебя обязательно найдутся общие темы для разговора. А в нерабочее время можно и поиграть вместе.

ПИСЬМО №2

Здравствуйте! Такой вопрос: почему нет жанра «Игровые сериалы»? Не серии, как Mass Effect 1-3, а именно проекты с множеством эпизодов, выходящих, к примеру, раз в неделю. Александр НИКИФОРОВ

Меня, как любителя игр от **Telltale Games**, очень порадовал этот вопрос. Дело в том, что редкие жанры игр предполагают «многосерийность», а остальные – совсем нет. Проходить интерактивное кино по эпизоду раз в пару недель – это прекрасно! Успеваешь



ПОТРАЧЕНО, ГОСПОДА! Ждем продолжение через неделю!



ИМЕННО СТЕНА ВЫДАЕТ старожила редакции

А Я ТОЛЬКО НАЧИНАЮ свой редакторский путь









«ЕСЛИ ПЕРЕВОДИТЬ, ТО ВСЕ И СРАЗУ!» – этот принцип «Фаргуса» породил миллион мемов

соскучиться по героям, и история не приедается. Однако нельзя забывать, что даже здесь мнения зачастую расходятся. Многие намеренно не покупают игру до тех пор, пока не выйдет последняя ее серия. Не все любят томиться в ожидании. Подавай им все и сразу.

Вот вы представьте, что придется днями-месяцами ждать каждую новую миссию из, например, GTA. Только заканчивается стремительная погоня с перестрелками, десятками жертв, взрывами, вы входите во вкус… и тут всплывает огромная надпись: «Миссия успешно пройдена! Ожидайте продолжение через неделю». Кому такое понравится? А теперь примерьте подобную ситуацию на свои любимые игры – в 90% случаев это вызовет вопросы к разработчикам. Так что пусть уж они лучше DLC раз в год выпускают.

ПИСЬМО №3

Доброго времени суток! Слышал множество историй о том, что раньше, когда лицензионных версий игр не было в России, приходилось пользоваться пиратскими копиями. А сейчас, когда купить игру просто, многие бывшие пираты покупают лицензионные версии полюбившихся старых игр и этим выражают свою благодарность создателям. Но ведь большинство команд, которые тогда делали игры, сейчас уже расформированы. Тогда как они могут получить эти деньги? Их же, скорее всего, получает издатель, у которого остались права. Так стоит ли лишний раз подкармливать этого самого издателя? Как вы считаете? Заранее спасибо за ответ. Михаил АФАНАСЬЕВ

Действительно, доход с продаж старененьких игр зачастую получает именно издатель. Но существуют и другие варианты: разработчику может отходить небольшой процент от каждой проданной копии, или же, если создатели игры владеют всеми правами, они получают сумму целиком. Кроме того, истории известны случаи, когда игры на текущий момент совсем ничьи. Все договоры и документы давным-давно потеряны, и пойди разберись, кому теперь права принадлежат. В такой ситуации почти все деньги получает сервис, который игру у себя разместил и продал. Короче говоря, каждый случай индивидуален, и мы, простые смертные, не можем точно знать, куда уйдут наши денежки. Поэтому покупать или не покупать – личный выбор каждого.

Кстати, затрагивая тему продажи игр-старичков, хочется вспомнить историю о том, как GOG.com добавили в свой ассортимент игры с переводом «Фаргуса». Казалось бы, зачем продавать людям проекты в озвучке пиратов? А потому что их помнят, все еще горячо любят и покупают. До сих пор.



НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. В этот раз это отличный боевик **Shadow Warrior 2**, предоставленный замечательным магазином **GOG.com** (да, тем самым, из ответа на третье письмо). Свои письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы стараемся читать все присланное, а самые интересное публикуем в журнале.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».



ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Всем привет! Мы продолжаем составлять конкурсы таким образом, чтобы они поддерживали тему номера. Так что вот вам два довольно простых испытания, которые позволят окунуться в историю. Самым точным и удачливым достанутся современные игровые мышки. Дерзайте!

Мозговой штурм

Фотопамять №1
Культовая серия

УЗНАЙ ИХ ВСЕ!

Чтобы стать победителем в этом конкурсе, вам надо точно назвать, фрагменты из скриншотов каких игр мы разместили ниже. Это довольно несложное задание, так что следите за максимально точным написанием! Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 декабря.*



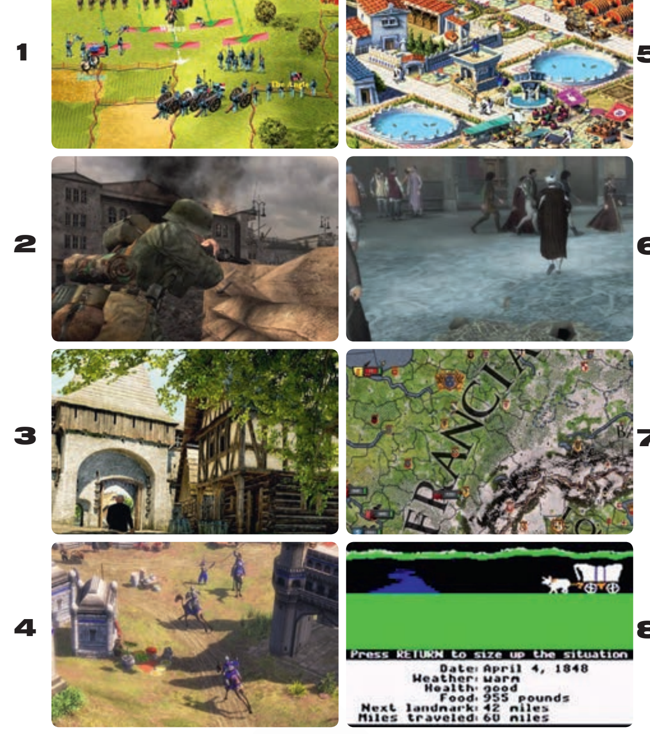
ПРИЗ
Игровая мышь
A4 Bloody T7 Winner
(http://merlion.com/)



Фотопамять №2
Исторические игры

ОКУНИСЬ В ИСТОРИЮ

Здесь мы собрали скриншоты из различных игр исторической направленности. Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 декабря.*



ПРИЗ
Игровая мышь
A4Tech Bloody Terminator TL9
(http://merlion.com/)

Подведение итогов конкурсов за №10/2016





Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 GTA 5
2 Borderlands: Claptrap's New Robot Revolution
3 Left 4 Dead 2
4 Watch_Dogs
5 Deus Ex: Human Revolution
6 Max Payne
7 Portal 2
8 Tom Clancy's The Division

ПОБЕДИТЕЛЬ

Дмитрий ИШКОВ

ПРИЗ

Стильная игровая мышь
SPEEDLINK LEDOS
(www.speedlink.ru)



Анкета

ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ

Большое спасибо всем ответившим! Мы получили массу полезной информации и с удивлением узнали, что многие до сих пор коллекционируют диски от нашего журнала. Оказывается, большинство наших читателей покупают журнал через сеть распространения (хотя есть отличный и дешевый вариант через сайт www.igromania.ru/kupi), две трети читателей вешают постеры и лишь четверть ничего не делает с наклейками. Выходит, все наши вложения нарасхват!

ПОБЕДИТЕЛЬ

Андрей ИЛЬИН

ПРИЗ

Брутальная игровая мышь
SPEEDLINK DECUS
(www.speedlink.ru)



ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, **«Фотопамять №1. Декабрь»**).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию, год рождения и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в февральском номере журнала.



Евгений Пекло,
главный редактор

САДИСЬ, ПЯТЬ

Проблемы оценивания игр

Как лучше всего оценивать игры? Мне кажется, критерии со временем должны немножко меняться, эволюционировать, потому что меняются игры и наши читатели, а вместе с тем – их восприятие оценки. Нельзя изобрести одну систему и пользоваться ей двадцать лет подряд, надо постоянно искать пути ее совершенствования. Уже со следующего номера мы планируем слегка модернизировать сложившуюся систему оценки, и, надеемся, вам понравится.

Думаю, никто не станет спорить, что авторы субъективны (они же люди!), хотя любые игровые издания стараются быть максимально объективными. Отметка – количественное, численное выражение оценки – конкретного рецензента может отличаться на балл от «средней температуры по редакции», и это совершенно нормально. Но иногда приводит к спорам как внутри редколлегии, так и среди читателей. За свежим примером далеко ходить не надо. В этом номере есть рецензии на **Mafia III** и **Shadow Warrior 2**, обе игры получили семерки. Пиши рецензии я, Mafia получила бы от меня шестерку, а Shadow Warrior – восемь баллов, потому что, по моим ощущениям, одна игра заметно лучше другой. Это субъективно, а теперь давайте попробуем взглянуть на вопрос шире. Стоит учесть, что я играл в плохо оптимизированную PC-версию, а автор рецензии – на консоли, в «версию здорового человека». Аналогично – я испытываю очевидную слабость к боевикам с чудовищами в роли врагов и потому склонен получать заметно больше удовольствия от таких игр, чем среднестатистический автор «Игромании». Там балл накинули, тут скинули – вот тебе и равенство.

Но если даже субъективность удается понизить коллегиальными обсуждениями, то это не значит, что все проблемы позади. Вот автор прошел игру, расписал свое мнение в рецензии, пора сформулировать свое ощущение от игрового процесса в виде конкретного числа. Казалось бы, есть единая шкала, знакомая и автору, и читателям. Но совершенно не факт, что она воспринимается ими одинаково. Простой пример. Мы многие годы пытались донести до читателей, что семь баллов – это вполне неплохой результат, что в такие игры можно и нужно играть. Но здесь мы неизбежно натыкаемся на вбитую в школе пятибалльную систему. По ней семерка (десятибалльная) – это уровень четверки с минусом. Чуть-чуть лучше проходной тройки. А многих из нас учили, что учиться надо только на пять, что все, что не пять, внимания не достойно. И вот, увидев семь, читатели частенько поднимают недовольный ропот, что мы мало дали хорошей игре.

Да ладно бы так думали только читатели! И я не хочу тратить время на игры и фильмы ниже семерки и рискну предположить, что в этом стремлении не одинок. Но надо всегда держать в уме, что то, что для меня – семерка, для кого-то может оказаться девяткой. А для другого – унылым трояком. Потому что, как над единым эталоном ни бейся, люди разные. Любая наша максимальная объективность всегда может столкнуться с теперь уже читательской субъективностью. И это нормально, главное – стараться говорить с читателем на одном языке. А баллы… не надо им придавать слишком большого значения. Сравнивать игры нужно качественно, а не численно. Чем, собственно, мы в рецензиях и занимаемся.

Возможен подход к данному вопросу и с более меркантильной колокольни. Условно разделим шкалу отметок пополам: то, что от шести до десяти, – это ценно, причем ценность (или, если угодно, товарная привлекательность) растет пропорционально отметке. За игру на десять баллов не жалко отдать две-три тысячи, за игру на шестерку больше тысячи отдавать не захочется. Ну а за поделки на четыре балла и менее разработчики должны приплачивать игрокам, чтобы те в них играли! ■

ПОПАДИ ИЗ МИНУСА **В ПЛЮС,**
ИЗ ЗИМЫ **В ТРОПИЧЕСКОЕ ЛЕТО**
С ПРИЛОЖЕНИЕМ **ТНТ MUSIC!**

ВЫИГРАЙ
ПУТЕШЕСТВИЕ
НА СЕЙШЕЛЫ
ИЛИ КРУТОЙ
СМАРТФОН!

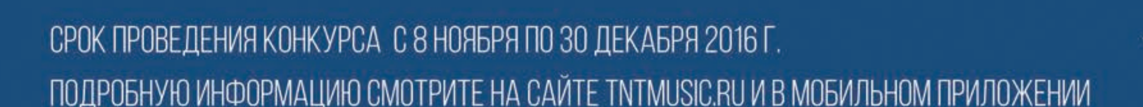
РЕКЛАМА

ТНТ MUSIC

СКАЧИВАЙ
И ВЫИГРЫВАЙ!

Загрузите в App Store

ДОСТУПНО В Google Play



16+


LG
Life's Good
21:9
Curved
LG 34UC98-W
«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG
ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!